

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini peneliti akan memaparkan hasil penelitian di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung. Secara garis besar peneliti akan mendeskripsikan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh peneliti sesuai dengan penelitian PTK yang telah ditentukan, meliputi pelaksanaan observasi awal, perencanaan penelitian yang dirancang sedemikian rupa untuk mengembangkan kreativitas siswa, kemudian melaksanakan tindakan atau kegiatan sesuai perencanaan yang telah disusun, observasi pelaksanaan tindakan untuk memperoleh data penelitian, serta refleksi pembelajaran yang dimaksudkan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dalam setiap siklus penelitian.

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Deskripsi Profil Sekolah

SMP Negeri 14 Bandung berlokasi di Jl. Lapangan Supratman No. 8 Bandung. Sekolah ini didirikan pada tahun 1962 sebagai bagian dari SMPN VII, Jl. Ambon Bandung, didirikan atas usaha PQMG. Mula-mula dibangun empat lokal untuk ruang kelas dan sebuah ruang kecil untuk kantor. Pada tahun 1965 ditambah dua ruang kelas sederhana tahun 1967 ditambah lagi 3 lokal. Tahun 1968 ditambah lagi 3 lokal.

Karena kebutuhan makin mendesak terutama jumlah siswa makin banyak, penambahan local terus dilaksanakan bahkan kadang-kadang dilakukan dengan jalan membongkar, mengubah sesuai dengan situasi tempat, kebutuhan dan kemampuan. Yang sangat dirasakan sebagai suatu kesulitan adalah keadaan lingkungan yang sempit dan terbatas.

Pada tahun 1971 sekolah filial SMPN VII diresmikan sebagai sekolah induk yang berdiri sendiri dengan nama SLTPN 14 Bandung.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdiri sebagai sekolah mandiri tanggal 20 Oktober 1971 dengan SK No. 0187/1971.

SMPN 14 Bandung menempati suatu area strategis di kota Bandung dengan luas tanah 3569 m² dan dengan luas bangunan 1497 m². Selain itu SMPN 14 Bandung terus berbenah dalam rangka meningkatkan pelayanan terhadap siswa dengan terus membangun fasilitas baik fisik maupun non fisik. Tahun ajaran 2006-2007 SMPN 14 Bandung membangun ruangan kelas dalam rangka terpenuhinya rencana SMPN 14 Bandung agar dapat terselenggara proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pagi hari untuk seluruh siswa. Direncanakan pada tahun ajaran 2007-2008 seluruh siswa dapat menikmati sekolah pagi sehingga diharapkan kegiatan belajar mengajar akan lebih optimal.

SMP Negeri 14 Bandung terletak di Jalan Lapangan Supratman no. 8 Bandung 40114. Letak SMP Negeri 14 Bandung sangat strategis karena letaknya dapat dijangkau oleh orang dari segala penjuru kota Bandung. Apalagi segala jurusan angkot lewat di depan sekolah. Sekolah ini terletak bersebelahan dengan lapangan supratman dan bersebrangan dengan Yudha Wastu Pamukha. Berikut ini adalah denah letak SMP Negeri 14 Bandung:

Gambar: Denah SMP Negeri 14 Bandung

2. Deskripsi Kelas Penelitian

Penelitian tindakan kelas sangat erat kaitannya dengan iklim dari kelas yang dijadikan penelitian, maka dari itu peneliti menentukan satu kelas dari beberapa kelas yang terdapat di SMP Negeri 14 Bandung. Penentuan kelas penelitian ditentukan berdasarkan minat peneliti untuk meneliti permasalahan terkait kreativitas siswa yang tidak tersalurkan kedalam pembelajaran IPS sebagai hasil dari observasi awal yang telah dilakukan sebelumnya.

Peneliti memilih kelas VII B yang terdiri dari 40 siswa karena dalam kelas ini selama pembelajaran berlangsung masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab sehingga kurang mengaktifkan siswa di kelas secara keseluruhan dan tidak adanya wadah atau wahana bagi siswa untuk menyalurkan kreativitasnya ke dalam pembelajaran IPS. Dari 40 siswa tersebut, hampir sebagian besar siswa memiliki tingkat kreativitas yang tinggi namun tidak tersalurkan ke dalam pembelajaran sehingga siswa tidak dapat berekspresi didalam pembelajaran. Sehingga interaksi yang terjadi lebih banyak satu arah yaitu hanya dari guru kepada siswa saja hal ini terlihat ketika guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan kreativitasnya kedalam pembelajaran. Hal tersebutlah yang membuat peneliti tertarik melakukan penelitian di kelas VII B.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Observasi awal pembelajaran IPS

a. Pelaksanaan Observasi Awal Pembelajaran IPS

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pelaksanaan observasi awal dilakukan Peneliti guna mengetahui kondisi kelas yang akan diteliti. Peneliti melakukan observasi awal pada tanggal 27 Februari 2015 bersama guru mata pelajaran IPS. Observasi yang dilakukan yaitu pengamatan terhadap kegiatan siswa dan guru selama proses pembelajaran IPS di kelas VII B yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup serta kegiatan guru dikelas selama pembelajaran, yang akan dijadikan bahan evaluasi untuk rencana tindakan.

Ketika guru mitra akan memulai proses pembelajaran, masih banyak yang ribut dan ada beberapa siswa yang mengerjakan tugas mata pelajaran lain. Siswa yang merasa terganggu dengan temannya yang masih ribut tersebut kemudian meminta mereka untuk diam tetapi suasana kelas semakin tidak kondusif. Guru mitra kemudian meminta para siswa untuk diam dan meminta siswa untuk fokus belajar.

Pada kegiatan awal, guru mitra mengucapkan salam, lalu mengecek kebersihan kelas, siswa diminta memungut sampah yang ada di bawah meja mereka dan kemudian berlari keluar kelas untuk membuang sampah hal tersebut membuat suasana kelas menjadi gaduh. Selain itu, guru mitra mengecek kehadiran siswa dan memperkenalkan peneliti kepada siswa. Suasana kelas masih gaduh atau belum kondusif, terlihat dari masih adanya beberapa siswa yang masih belum memperhatikan ketika guru mitra sedang berbicara di depan kelas. Guru mitra memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi dalam bentuk mereview kembali materi yang disampaikan pada pertemuan sebelumnya, selanjutnya guru mitra menyampaikan kompetensi yang akan dicapai pada pembelajaran saat ini.

Dalam kegiatan inti, guru mitra menjelaskan materi mengenai peta dan denah peta dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Pada saat proses tanya jawab, hanya beberapa siswa yang aktif dalam proses pembelajaran dan menyimak dengan seksama apa yang guru mitra sampaikan, ada siswa yang hanya diam saja serta ada pula siswa yang duduk dibelakang malah asyik mengobrol dengan teman sebangkunya. Melihat ada beberapa siswa yang asyik mengobrol tersebut, guru mitra kemudian menunjuk siswa yang mengobrol tersebut dan memberikan pertanyaan, namun siswa tersebut tertunduk dan tidak mampu menjawab pertanyaan dari guru mitra. Setelah kegiatan tanya jawab selesai, guru mitra meminta siswa mengerjakan buku IPS Mandiri (LKS) sampai proses pembelajaran berakhir.

Dalam kegiatan penutup, guru mitra tidak melakukan evaluasi tertulis tetapi menggunakan metode tanya jawab pada saat kegiatan inti tadi sebagai bentuk evaluasi lisan. Proses pembelajaran dengan metode ceramah dan tanya jawab tersebut memberikan gambaran terhadap peneliti bahwa terdapat beberapa permasalahan yang ada di kelas VII B diantaranya adalah metode pembelajaran yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran di kelas masih lebih banyak berbentuk *transfer* pengetahuan dimana guru hanya memaparkan fakta-fakta atau konsep-konsep tanpa mengundang atau mengajak siswa untuk ikut menyalurkan kreativitasnya ke dalam pembelajaran yang sebaiknya mereka dapatkan agar mereka bisa belajar secara aktif, dan kreatif. Hal ini terlihat pada saat guru mencoba memberikan pertanyaan pada siswa namun pertanyaan tersebut masih berupa pertanyaan yang bersifat pengetahuan saja contohnya “*apa yang dimaksud dengan..?*” bukan pertanyaan yang menuntut siswa untuk dapat ikut menyalurkan kreativitasnya ke dalam

pembelajaran, seperti “*coba kalian peragakan bagaimana*”, sehingga siswa dapat ikut serta berperan aktif didalam pembelajaran dan menyalurkan kreativitas yang dimiliki. Hal inilah yang kemudian berdampak pada pembelajaran IPS yang tidak mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa.

Setelah melakukan observasi awal, peneliti pun melakukan wawancara kepada beberapa siswa untuk dimintai keterangan mengenai pembelajaran IPS yang berlangsung selama ini. Berdasarkan hasil wawancara menurut siswa proses pembelajaran IPS selama ini lebih banyak mencatat dan mengerjakan tugas di buku IPS Mandiri saja. Seringkali mereka kurang paham terhadap materi yang disampaikan karena materi terlalu banyak.

b. Refleksi dan Rencana Penerapan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan beberapa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPS, permasalahan tersebut muncul baik dari pihak Guru maupun siswa. Permasalahan yang muncul dari pihak Guru menurut pandangan peneliti yaitu :

- 1) Minimnya variasi pembelajaran yang dilakukan dan tidak terciptanya pembelajaran yang menarik sehingga membuat pembelajaran begitu monoton, dimana siswa hanya terpaku dengan informasi yang diberikan oleh guru saja.
- 2) Siswa menunjukkan kebosanan saat pelajaran IPS, yang pada akhirnya membuat siswa melakukan kegiatan yang kurang baik di dalam kelas seperti membuat gaduh isi kelas ketika pembelajaran berlangsung.
- 3) Pembelajaran konvensional membuat guru hanya menyampaikan materi lalu memberikan tugas, atau bahkan guru hanya

memaparkan materi kepada siswa dan selesailah pembelajaran di dalam kelas. Maka tidak ada sedikitpun ruang bagi siswa untuk menunjukkan potensi-potensi yang dimilikinya. Seharusnya, pembelajaran IPS yang bermakna dapat membuat siswa kreatif, aktif, dan inovatif sebagai pengembangan kemampuan siswa.

- 4) Kreativitas siswa kurang teraplikasikan karena terbatas pada pembelajaran yang monoton, sedangkan siswa-siswi kelas VII B SMPN 14 Bandung merupakan kelas yang sebagian besar siswanya memiliki kreativitas yang beragam. Dimana kondisi pembelajaran yang kurang menyalurkan atau menempatkan potensi-potensi yang sudah dimiliki siswa berpengaruh pada tingkah laku siswa didalam kelas. Hal tersebut terbukti pada saat KBM berlangsung, guru tidak memberikan ruang atau kesempatan bagi siswa untuk menunjukan kreativitasnya maka yang terjadi adalah siswa menyalurkan kreativitasnya ke dalam hal lain yang cenderung menjadi kegiatan yang kurang baik. Kegiatan tersebut seperti gaduhnya seisi kelas, siswa melakukan nyanyian-nyanyian didalam kelas, lalu ada siswa yang melakukan drama kecil dengan teman sebayanya, ada pula yang membuat lelucon-lelucon menarik ketika gurunya menunjuk siswa tersebut untuk menjawab pertanyaan. Kecenderungan yang dilakukan oleh siswa tersebut tidak semata-mata hanya percakapan biasa saja, namun kreativitas siswa dalam hal verbal ini tidak diolah oleh guru menjadi suatu kelebihan yang bermanfaat dalam pembelajaran.

2. Rencana Tindakan

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil observasi awal, dapat disimpulkan bahwa masalah yang dihadapi siswa di kelas VII B selama pembelajaran IPS ialah tidak adanya ruang bagi siswa untuk menyalurkan kreativitas yang dimiliki ke dalam pembelajaran yang dilakukan didalam kelas.

Dalam mengatasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran, maka peneliti dan guru mitra berdiskusi mencari solusi dalam mengatasi kesulitan dan masalah-masalah yang terjadi di kelas, yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran yang dapat menjadi wahana dalam menyalurkan kreativitas yang dimiliki siswa ke dalam pembelajaran. Metode pembelajaran yang akan digunakan adalah metode *Role Playing*. Alasan penggunaan metode *Role Playing* ini digunakan karena Metode pembelajaran *Role Playing* sangat cocok dipergunakan didalam pembelajaran IPS untuk mengatasi masalah- masalah diatas yang dihadapi oleh guru, dimana guru harus dapat menyalurkan kreativitas siswa ke dalam pembelajaran IPS yang bermakna. Dalam metode pembelajaran *Role Playing* siswa dituntut untuk menguasai bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Siswa dapat mengekspresikan secara bebas materi yang diberikan oleh guru sehingga kreativitas siswa dapat disalurkan dengan baik ke dalam pembelajaran IPS, melalui ekspresi karakter yang harus siswa perankan didalam tokoh yang nantinya akan siswa dapatkan. Kemudian peneliti membuat RPP yang menggunakan metode pembelajaran yang dapat menjadi wahana ekspresi kreativitas siswa kelas VII B.

Selanjutnya peneliti dan guru mitra menentukan jadwal penelitian, menentukan materi pembelajaran, menentukan media pembelajaran yang akan digunakan, serta mempersiapkan RPP. Untuk mendukung penelitian ini, maka peneliti melakukan pengumpulan data melalui instrumen dan

alat penelitian seperti pedoman observasi mengenai metode *Role Playing*, kamera, serta catatan lapangan (*field notes*).

3. Paparan Siklus Pertama

a. Rencana Tindakan Siklus Pertama

Setelah mengidentifikasi permasalahan peneliti bersama guru mitra melakukan diskusi untuk merencanakan tindakan pada siklus pertama. Sesuai kesepakatan dengan guru mitra yang melakukan tindakan adalah peneliti sendiri, guru mitra menjadi observer bersama dengan teman sejawat. Adapun perencanaan yang dilakukan meliputi : Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memuat Kompetensi Dasar yaitu 5.3 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa kolonial Eropa. Media yang digunakan berupa *power point* dan juga menggunakan metode *Role Playing*.

- 1) Membuat lembar observasi berupa lembar observasi aktivitas siswa mengenai kreativitas berekspresi ketika berperan dan lembar observasi aktivitas guru mengenai penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.
- 2) Membuat angket siswa mengenai metode pembelajaran *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa
- 3) Menyiapkan materi dan media pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus Pertama

iklus pertama dilaksanakan di SMP Negeri 14 Bandung pada hari Senin tanggal 23 Maret 2015 mulai pukul 09.20-10.40 WIB, dengan siswa yang hadir sebanyak 40 orang yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Tindakan siklus Pertama ini meliputi :

1) Materi

Materi pokok pembelajaran pada siklus Pertama yaitu:

- a) *Latar belakang datangnya bangsa Eropa ke Indonesia*
- b) *Jalur pelayaran bangsa Portugis, Spanyol dan Belanda menuju Indonesia*
- c) *Alur perjalanan bangsa Portugis, Spanyol, dan Belanda hingga akhirnya datang ke Indonesia“.*

Dengan Kompetensi Dasar yaitu mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa kolonial Eropa.

2) Metode

Metode yang digunakan adalah metode *Role Playing* dengan ceramah bervariasi.

3) Media

Media yang digunakan ialah media *power point* yang berisi tentang penjelasan isi materi pembelajaran.

4) Evaluasi

Pelaksanaan evaluasi menggunakan penilaian kelompok. Pada penilaian kelompok dinilai berdasarkan indikator yang ada didalam instrument penilaian mengenai kreativitas siswa.

Peneliti sebagai guru memasuki kelas VII B pada pukul 09.20, karena sesuai kebijakan sekolah bahwa jam pelajaran ke tiga tepat pada pukul 09.20. Guru memasuki ruangan dengan berpakaian blazer hitam putih yang dipadupadankan dengan kerudung abu-abu dan celana berwarna senada dengan kerudung lalu mengucapkan salam kemudian memerintah siswa untuk memeriksa kebersihan di sekeliling tempat

duduknya, dan guru mengecek kehadiran siswa satu per satu. pukul 09.25 guru berdiri di tengah-tengah kelas untuk membuka proses pembelajaran.

Guru : “Assalamu’alaikum anak-anak. Apa kabarnya hari ini?”

Siswa : “wa’alaikumsalam, baik bu (beberapa anak menjawab dengan antusias dan sebagian besar menjawab biasa saja)”.

Setelah menyapa siswa, guru menyuruh siswa membuka buku catatan IPS mereka. guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan siswa secara umum mendengarkan dengan seksama. Kegiatan berikutnya guru melakukan motivasi dengan bertanya kepada siswa.

Guru : “apa kalian tahu bendera Negara apakah ini?”

Secara serempak dan tidak jelas siswa bersama-sama menjawab pertanyaan dari guru, sehingga menyulitkan guru untuk mengetahui jawaban dari siswa. Guru meminta siswa untuk tenang.

Guru : “Ayo acungkan tangan yang mau menjawab”.

MDA : “Aku bu, (sambil mengangkat tangan). Itu bendera Negara Portugis bu”.

Guru : “Bagus Muhammad Dihyah, itu adalah gambar bendera Negara Portugis” kalian sudah dapat mengetahui ya warna dan lambing dari bendera salah satu Negara di bagian Eropa ini.

Setelah guru menyimpulkan pendapat siswa, semua siswa terlihat mulai fokus untuk belajar. Pada kegiatan inti tahap eksplorasi guru menjelaskan materi mengenai masa kolonial Eropa, sesekali guru meminta siswa agar tidak ribut dan memperhatikan penjelasan yang guru sampaikan. Siswa diminta mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Setelah materi rampung diberikan, guru kemudian menstimulus siswa untuk menanyakan hal yang kurang ataupun tidak di pahami. Beberapa

yang menjawab “sudah paham bu”. Setelah penyajian materi selesai disampaikan, guru meminta siswa duduk berdasarkan kelompok yang sudah dibentuk oleh guru.

Guru : “sekarang ibu akan membagi kalian ke dalam 8 kelompok yang dalam satu kelompoknya terdiri dari 5 orang.

Diantaranya 2 orang laki-laki dan 3 orang perempuan.

Ibu akan membacakan nama-nama dari anggota kelompok kalian, harap perhatikan ya anak-anak

Kel 1 : ARP, AAP, ASP, AS, ASN

Kel 2 : ALZ, AHD, AF, BDW, CRYG

Kel 3 : ANL, DRA, DD, FAI, FF

Kel 4 : FAS, FAS, GR, HF, IPM

Kel 5 : ILE, ILAR, LY, LRF, MDA

Kel 6 : LY, MP, M, MAW, MNR

Kel 7 : MZZM, NAI, RF, RAPN, SEP

Kel 8 : SSD, SKS, SDLS, SWA, TZAS

Ayo sekarang silahkan duduk berdasarkan kelompok”.

Siswa : “iya bu (dengan keadaan yang gaduh siswa mulai duduk berkelompok).”

Adapun kelompok tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1

Nama dan Anggota Kelompok

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

KELOMPOK 1	KELOMPOK 2	KELOMPOK 3	KELOMPOK 4
ARP	ALZ	ANL	FAS
AAP	AHD	DRA	FAS
ASP	AF,	DD	GR
AS	BDW	FAI	HF
ASN	CRYG	FF	IPM

KELOMPOK 5	KELOMPOK 6	KELOMPOK 7	KELOMPOK 8
ILE	LY	MZZM	SSD
ILAR	MP	NAI	SKS
LY	M	RF	SDLS
LRF	MAW	RAPN	SWA
MDA	MNR	SEP	TZAS

Setelah siswa duduk dengan kelompoknya masing-masing, pada pukul 09.45 guru membagikan scenario peran yang harus siswa mainkan didepan kelas mengenai proses pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai ke Indonesia. Setiap kelompok diberikan kebebasan untuk berekspresi, dan guru memberikan penjelasan dan petunjuk mengenai jalannya permainan peran dikelas sebagai metode pembelajaran. Sesuai dengan langkah jalannya pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*, yaitu:

- 1) Guru menyusun menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa menit sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang atau lebih.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi
- 11) Penutup.



Gambar 4.3 : Keadaan Kelas ketika mendiskusikan penerapan metode *Role Playing* didalam pembelajaran

Dari gambar 4.3 diatas dapat dilihat bahwa keadaan kelas pada saat awal memulai metode Role Playing didalam pembelajaran terlihat bahwa siswa semangat dan cukup antusias dalam pembelajaran hingga merasa ingin mengeksplere kemampuannya untuk dapat ditampilkan didepan kelas seperti pertanyaan dari siswa seperti di bawah ini

SEP : “bu, bu, boleh gak pakai property buku buat gambaran jadi pedang nantinya?”

Guru : “boleh, sangat boleh. Ibu berikan kalian kebebasan dalam

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berimajinasi juga berekspresi didalam pembelajaran ini.

Tapi pemegang kendali jalannya permainan ini tetap ada pada ibu”

Maka sambutan antusias siswa menjadi jawaban bagi guru. Keadaan kelas yang mulai tidak kondusif ini lah yang dapat memperlihatkan bahwa masih banyak siswa yang belum terlalu memahami jalannya permainan peran tersebut, banyak siswa cenderung lebih mementingkan perannya masing-masing sehingga keadaan kelas tidak kondusif karena disaat kelompok satu maju, maka kelompok lainnya tetap sibuk dengan perannya masing-masing. Keadaan kelas pada saat awal jalannya permainan peran terlihat seperti gaduh dan berantakan, tetapi dengan adanya teguran dan penjelasan ulang dari guru maka siswa mulai mengerti dengan jalannya metode *Role Playing* ini. Siswa mulai memperhatikan kelompok yang sedang menampilkan perannya didepan dan siswa yang sedang menunjukkan penampilannya bermain dengan cukup baik mengeluarkan kreativitasnya walaupun siswa belum mengeluarkan seluruh kemampuannya didalam permainan ini karena merasa asing dengan metode ini.

Karena waktu jam pelajaran yang telah selesai, guru menutup materi dengan menanyakan materi yang belum dimengerti kepada siswa dan juga bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipaparkan melalui media *power point* dan metode *Role Playing*. Guru menutup pembelajaran dengan berdo’a dan mengucapkan salam.

c. Observasi Tindakan Siklus 1

1) Deskripsi Hasil Observasi Penerapan Metode *Role Playing*

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Observasi dilakukan sepanjang proses pembelajaran guna mengetahui keadaan yang terjadi di lapangan, untuk memperoleh informasi tersebut, peneliti menggunakan instrumen lembar observasi metode pembelajaran *Role Playing* dan juga perkembangan kreativitas siswa yaitu meliputi lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Adapun hasil observasi adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil Observasi Pelaksanaan Penerapan Metode *Role Playing* Siklus 1 (23 Maret 2015)

No	Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Kemampuan membuka pelajaran :			
		Guru mengucapkan atau menjawab salam	✓		
		Guru mengecek kehadiran siswa	✓		
		Guru mengecek kebersihan kelas		✓	
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Proses pembelajaran			
		Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai		✓	
		Guru menentukan skenario yang menarik dalam permainan peran(<i>Role Playing</i>)	✓		
		Guru membuat siswa antusias dalam mendalami skenario yang diberikan	✓		
		Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok		✓	
		Guru mengelola kelas untuk memulai permainan		✓	
		Guru mengarahkan siswa lain untuk memperhatikan penampilan kelompok yang sedang bermain peran		✓	
		Guru memegang kendali atas jalannya permainan		✓	

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3	Kegiatan Peneutup	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.	✓		
		Guru memberikan evaluasi kepada siswa		✓	
		Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dan memberitahu materi dan tugas untuk pertemuan berikutnya.	✓		
	Jumlah		6	7	0
	Skor	32 (Baik)			
	Persentase	82,05%			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
27-39	66,6-100%	Baik
14-26	33%-66,6%	Cukup
0-13	0-33%	Kurang

Ket : B = Baik C=Cukup
K= Kurang

Berdasarkan hasil pengamatan/ observasi yang dilakukan oleh observer pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan fokus penilaian terhadap guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siklus pertama ini menunjukkan beberapa kekurangan yang dilakukan oleh Peneliti sebagai guru dan siswa, diantaranya adalah sebagai berikut :

a) Pada tahap pendahuluan

Pada kegiatan awal guru mengucapkan salam hal ini dinilai baik oleh observer, terlihat ketika guru membuka atau mengawali

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam terhadap siswa, begitupun siswa menanggapi dengan menjawab secara bersama-sama salam guru.

Guru mengecek kehadiran siswa satu persatu dengan memanggil nama lengkap siswa tersebut dan ini di nilai baik oleh guru mitra sebagai observer. Lalu setelah mengecek kehadiran siswa, guru memandu siswa untuk membimbing siswa untuk peka terhadap lingkungan sekitar dengan melihat kebersihan sekitar lingkungan tempat duduk siswa dan siswa yang merasa ada sampah di sekelilingnya segera membuang sampah tersebut ke tempat sampah namun pada kegiatan ini masih ada saja siswa yang acuh dan ini dirasa cukup oleh observer.

b) Tahap kegiatan inti

Kegiatan selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai dengan tidak terlalu lengkap sehingga observer menilai cukup untuk kegiatan ini. Guru menentukan scenario yang menarik dalam permainan peran (Role Playing) sehingga observer pun menilai baik pada kegiatan ini, karena dengan scenario yang menarik membuat siswa terlihat lebih semangat dan antusias dalam pembelajaran. Lalu guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan keadaan kelas yang cukup gaduh sehingga observer menilai cukup pada kegiatan ini dan keadaan kelas itulah yang dirasa kurang kondusif oleh peneliti.

Guru memulai pembelajaran sebagai pemegang kendali berjalannya kegiatan Role Playing dengan cukup baik, karena ini kegiatan pada siklus awal maka observer menilai cukup pada

kegiatan ini dilihat pula dari keadaan kelas tadi yang dirasa belum terlalu kondusif karena siswa merasa asing dengan metode ini.

Pada tahap penampilan metode *Role Playing* guru dinilai cukup baik dalam membimbing siswa melakukan permainan peran dan mengumpulkan data serta dinilai sudah baik saat membimbing siswa untuk melanjutkan permainan peran dikelas, hal ini terlihat ketika guru menghampiri setiap kelompok satu persatu dan membimbing kelompok dalam mendiskusikan dan menganalisis kesulitan yang diperoleh kelompok.

c) Tahap kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup guru dinilai cukup dalam memberikan kesempatan siswa untuk bertanya mengenai hal-hal atau materi yang belum dimengerti siswa, hal ini dapat dilihat ketika banyak siswa yang mengacungkan tangan untuk bertanya, guru hanya menunjuk satu orang saja yang bertanya tidak memberikan kesempatan bertanya kepada seluruh siswa. Dalam memberikan komentar dan penjelasan tentang hasil kegiatan belajar serta memberikan penilaian, guru sudah baik yakni dengan selalu memberikan garis besar materi yang sudah diajarkan serta melaksanakan penilaian secara evaluasi dengan mendata siapa saja siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran pada lembar nilai. Dalam menutup pembelajaran pun guru sudah baik, hal ini terlihat ketika sebelum guru menutup kegiatan pembelajaran guru memberitahukan materi yang akan di bahas pada pertemuan selanjutnya dan meminta siswa untuk membacanya terlebih dahulu, barulah setelah itu guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam. Respon siswa sudah baik dengan masih

memperhatikan guru dan menjawab salam secara bersama ketika guru menutup kegiatan pembelajaran.

2) Hasil Penerapan Metode *Role Playing* Sebagai Wahana Ekspresi Kreativitas Siswa di Kelas VII B (23 Maret 2015)

Observasi dilakukan sepanjang proses pembelajaran guna mengetahui keadaan yang terjadi di lapangan, untuk memperoleh informasi tersebut, peneliti menggunakan instrumen lembar observasi metode pembelajaran *Role Playing* dan juga perkembangan kreativitas siswa yaitu meliputi lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Adapun dibawah ini hasil observasi aktivitas siswa kelompok 1-8 pada siklus pertama yang akan dipaparkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3 Kelompok 1 Siklus 1

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
		Siswa membersihkan keadaan kelas		√	
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS		√	
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru			√
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan		√	
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		√	
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan			√
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang			√

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

		akan dimainkan			
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan		√	
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan			√
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran			√
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya		√	
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri		√	
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran		√	
	Jumlah		2	8	5
	Skor	27 (Cukup)			
	Persentase	60%			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Kelompok 1, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ARP, AAP, ASP, AS, ASN. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai cukup dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang cukup siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kelompok ini kurang mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan kelompok ini pun dinilai cukup mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan, juga siswa cukup semangat dalam mengikuti pelajaran. Kelompok ini kurang mampu melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, juga kelompok yang terdiri dari siswa yang kurang mampu bekerjasama ketika mendalami scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, kelompok ini cukup mampu berimajinasi dalam menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok yang kurang memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga kelompok ini tergolong kelompok yang kurang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang cukup berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa bermain peran dengan cukup percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 1 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ARP, AAP, ASP, AS, ASN pada siklus 1 ini mendapatkan jumlah nilai baik 2, cukup 8, dan kurang 5 sehingga skor penilaian sejumlah 27 atau persentase sejumlah 60% yang mengartikan bahwa kelompok 1 pada siklus 1 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai cukup

dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran Kelompok 1 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
2	Siswa membersihkan keadaan kelas		√	
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 1 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 1 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukan hasil penilaian yang cukup ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 1 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru			√
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan		√	
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		√	
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan			√

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 1 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 1 menunjukkan hasil penilaian yang kurang ketika Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan. Juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang kurang ketika siswa bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 1 Pelaksanaan Siklus1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan			√
9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan		√	
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan			√
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran			√
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya		√	
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri		√	

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 1 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 1 menunjukkan hasil penilaian yang kurang ketika Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, hasil penilaian yang cukup ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi d\dalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang kurang ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga hasil penilaian yang kurang ketika ada sebagian siswa yang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang cukup pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran Kelompok 1 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 1 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 1 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan

hasil penilaian yang cukup ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4.4 Kelompok 2 Siklus 1

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
		Siswa membersihkan keadaan kelas		√	
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS		√	
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru		√	
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan		√	
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		√	
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan			√
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan		√	
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan		√	
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan			√
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran		√	
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya		√	
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri		√	
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran			
	Jumlah		2	1 1	2

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

	Skor	30 (cukup)
	Persentase	66,6%

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Kelompok 2, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ALZ, AHD, AF, BDW, CRYG. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai cukup dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang cukup siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Kelompok ini cukup menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan kelompok ini pun dinilai cukup mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan, juga siswa cukup semangat dalam mengikuti pelajaran. Kelompok ini kurang mampu melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, juga kelompok yang terdiri dari siswa yang cukup bekerjasama ketika mendalami

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, kelompok ini cukup mampu berimajinasi dalam menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok yang kurang memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga kelompok ini tergolong kelompok yang cukup memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang cukup berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa bermain peran dengan cukup percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 2 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ALZ, AHD, AF, BDW, CRYG pada siklus 1 ini mendapatkan jumlah nilai baik 2, cukup 11, dan kurang 2 sehingga skor penilaian sejumlah 30 atau persentase sejumlah 66,6% yang mengartikan bahwa kelompok 2 pada siklus 1 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai cukup dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

**Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran
Kelompok 2 Pelaksanaan Siklus 1**

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2	Siswa membersihkan keadaan kelas		√	
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 2 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 2 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukan hasil penilaian yang cukup ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 2 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru		√	
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan		√	
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		√	
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 2 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 2 menunjukkan hasil penilaian yang cukup ketika Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan. Juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang kurang ketika siswa bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 2 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan			√
9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan		√	
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan			√
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran		√	
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya		√	
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 2 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 2 menunjukkan hasil penilaian yang kurang ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, hasil penilaian yang cukup ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang kurang ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hasil penilaian yang cukup ketika ada sebagian siswa yang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang cukup pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

**Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran
Kelompok 2 Pelaksanaan Siklus 1**

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 2 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 2 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4.5 Kelompok 3 Siklus 1

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
		Siswa membersihkan keadaan kelas		√	
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS		√	

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru			√
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan			√
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		√	
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan			√
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan			√
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan			√
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan		√	
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran			√
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya			√
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri		√	
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran		√	
	Jumlah		2	6	7
	Skor	25 (cukup)			
	Persentase	55,5%			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kelompok 3, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ANL, DRA, DD, FAI, FF. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai cukup dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang cukup siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Kelompok ini kurang mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan kelompok ini pun dinilai kurang mampu mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan, juga siswa cukup semangat dalam mengikuti pelajaran. Kelompok ini kurang mampu melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, juga kelompok yang terdiri dari siswa yang kurang mampu bekerjasama ketika mendalami scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, kelompok ini kurang mampu berimajinasi dalam menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok yang cukup memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga kelompok ini tergolong kelompok yang kurang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang kurang berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa bermain peran dengan cukup percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 3 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ANL, DRA, DD, FAI, FF pada siklus 1 ini mendapatkan jumlah nilai baik 2, cukup 6, dan kurang 7 sehingga skor penilaian sejumlah 25 atau persentase sejumlah 55,5% yang mengartikan bahwa kelompok 3 pada siklus 1 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai cukup dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran Kelompok 3 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
2	Siswa membersihkan keadaan kelas		√	
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 3 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 3 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukan hasil penilaian yang cukup ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 3 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru			√
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan			√
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		√	
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan			√

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 3 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 3 menunjukkan hasil penilaian yang kurang ketika siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang kurang ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan. Juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang kurang ketika siswa bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 3 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan			√

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan			√
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan		√	
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran			√
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya			√
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 3 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 3 menunjukkan hasil penilaian yang kurang ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, hasil penilaian yang kurang ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga hasil penilaian yang kurang ketika ada sebagian siswa yang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang kurang ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang cukup pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran Kelompok 3 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali	√		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	hasil pembelajaran			
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 3 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 3 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4.6 Kelompok 4 Siklus 1

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
		Siswa membersihkan keadaan kelas		√	
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS		√	
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru		√	
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan			√
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		√	
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	√		
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan			√
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	√		
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan		√	

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran		√	
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya		√	
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri		√	
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran		√	
	Jumlah		4	9	2
	Skor	32 (Baik)			
	Persentase	71,1%			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Kelompok 4, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu FAS, FAS, GR, HF, IPM. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai cukup dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang cukup siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kelompok ini cukup menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan kelompok ini pun dinilai kurang mampu mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan, juga siswa cukup semangat dalam mengikuti pelajaran. Kelompok ini baik dalam melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, juga kelompok yang terdiri dari siswa yang kurang mampu bekerjasama ketika mendalami scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, kelompok ini mampu berimajinasi dalam menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok yang cukup memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga kelompok ini tergolong kelompok yang cukup memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang cukup berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa bermain peran dengan cukup percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 4 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu FAS, FAS, GR, HF, IPM pada siklus 1 ini mendapatkan jumlah nilai baik 4, cukup 9, dan kurang 2 sehingga skor penilaian sejumlah 32 atau persentase sejumlah 71,1% yang mengartikan bahwa kelompok 4 pada siklus 1 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai baik

dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran Kelompok 4 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
2	Siswa membersihkan keadaan kelas		√	
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 4 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 4 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukan hasil penilaian yang cukup ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 4 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru		√	
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan			√
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan		√	

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	metode <i>Role Playing</i>			
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan			√

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 4 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 4 menunjukkan hasil penilaian yang cukup ketika siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang kurang ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan. Juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang kurang ketika siswa bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 4 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	√		
9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	√		
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan		√	
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran		√	
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya		√	
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri		√	

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 4 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 4 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, hasil penilaian yang baik ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga hasil penilaian yang cukup ketika ada sebagian siswa yang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang cukup pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran Kelompok 4 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 4 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 4 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hasil penilaian yang cukup ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4.7 Kelompok 5 Siklus 1

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
		Siswa membersihkan keadaan kelas		√	
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS		√	
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru		√	
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan			√
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		√	
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan			√
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan			√
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan		√	
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan			√
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran			√
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya			√
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri			√
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran		√	
	Jumlah		2	6	7
	Skor	25 (Cukup)			

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	Persentase	55,5%
--	-------------------	--------------

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Kelompok 5, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ILE, ILAR, LY, LRF, MDA. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai cukup dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang cukup siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Kelompok ini cukup menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan kelompok ini pun dinilai kurang mampu mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan, juga siswa cukup semangat dalam mengikuti pelajaran. Kelompok ini kurang mampu dalam melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, juga kelompok yang terdiri dari siswa yang kurang mampu bekerjasama ketika mendalami scenario yang diberikan

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, kelompok ini cukup mampu berimajinasi dalam menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok yang kurang memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga kelompok ini tergolong kelompok yang kurang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang kurang berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa bermain peran dengan kurang percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 5 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ILE, ILAR, LY, LRF, MDA pada siklus 1 ini mendapatkan jumlah nilai baik 2, cukup 6, dan kurang 7 sehingga skor penilaian sejumlah 25 atau persentase sejumlah 55,5% yang mengartikan bahwa kelompok 5 pada siklus 1 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai cukup dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

**Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran
Kelompok 5 Pelaksanaan Siklus 1**

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2	Siswa membersihkan keadaan kelas		√	
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 5 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 5 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukan hasil penilaian yang cukup ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 5 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru		√	
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan			√
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		√	
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan			√

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 5 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 5 menunjukkan hasil penilaian yang cukup ketika siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang kurang ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan. Juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang kurang ketika siswa bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 5 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan			√
9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan		√	
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan			√
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran			√
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya			√
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri			√

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 5 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 5 menunjukkan hasil penilaian yang kurang ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, hasil penilaian yang cukup ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang kurang ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hasil penilaian yang kurang ketika ada sebagian siswa yang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang kurang ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang kurang pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran Kelompok 5 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 5 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 5 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4.8 Kelompok 6 Siklus 1

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	✓		
		Siswa membersihkan keadaan kelas		✓	
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS		✓	

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru		✓	
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan			✓
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		✓	
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan		✓	
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan		✓	
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan		✓	
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan		✓	
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran			✓
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya		✓	
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri		✓	
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	✓		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran		✓	
	Jumlah		2	1 1	2
	Skor	30 (Cukup)			
	Persentase	66,6%			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kelompok 6, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu LY, MP, M, MAW, MNR. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai cukup dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang cukup siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Kelompok ini cukup menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan kelompok ini pun dinilai kurang mampu mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan, juga siswa cukup semangat dalam mengikuti pelajaran. Kelompok ini cukup mampu dalam melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, juga kelompok yang terdiri dari siswa yang cukup mampu bekerjasama ketika mendalami scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, kelompok ini cukup mampu berimajinasi dalam menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok yang cukup memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga kelompok ini tergolong kelompok yang kurang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang cukup berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa bermain peran dengan cukup percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 6 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu LY, MP, M, MAW, MNR pada siklus 1 ini mendapatkan jumlah nilai baik 2, cukup 11, dan kurang 2 sehingga skor penilaian sejumlah 30 atau persentase sejumlah 66,6% yang mengartikan bahwa kelompok 6 pada siklus 1 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai cukup dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran Kelompok 6 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
2	Siswa membersihkan keadaan kelas		√	
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 6 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 6 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukan hasil penilaian yang cukup ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang cukup

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

**Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 6
Pelaksanaan Siklus 1**

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru		√	
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan			√
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		√	
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 6 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 6 menunjukkan hasil penilaian yang cukup ketika siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang kurang ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan. Juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 6 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan		√	
9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan		√	
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan		√	
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran			√
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya		√	
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 6 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 6 menunjukkan hasil penilaian yang cukup ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, hasil penilaian yang cukup ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga hasil penilaian yang kurang ketika ada sebagian siswa yang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang cukup pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran
Kelompok 6 Pelaksanaan Siklus 1**

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 6 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 6 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4.9 Kelompok 7 Siklus 1

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	✓		
		Siswa membersihkan keadaan kelas		✓	
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS		✓	
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru		✓	
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan			✓
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		✓	
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	✓		
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang		✓	

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

		akan dimainkan			
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	✓		
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan		✓	
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran			✓
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya			✓
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri			✓
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	✓		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran		✓	
	Jumlah		4	7	4
	Skor	30 (Cukup)			
	Persentase	66,6%			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Kelompok 7, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu MZZM, NAI, RF, RAPN, SEP. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai cukup dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang cukup siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Kelompok ini cukup menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan kelompok ini pun dinilai kurang mampu mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan, juga siswa cukup semangat dalam mengikuti pelajaran. Kelompok ini baik dalam melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, juga kelompok yang terdiri dari siswa yang cukup mampu bekerjasama ketika mendalami scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, kelompok ini mampu berimajinasi dalam menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok yang cukup memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga kelompok ini tergolong kelompok yang kurang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang kurang berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa bermain peran dengan kurang percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 7 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu MZZM, NAI, RF, RAPN, SEP pada siklus 1 ini mendapatkan jumlah nilai baik 4, cukup 7, dan kurang 4 sehingga skor penilaian sejumlah 30 atau persentase sejumlah 66,6% yang mengartikan bahwa kelompok 7 pada siklus 1 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai cukup dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran Kelompok 7 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
2	Siswa membersihkan keadaan kelas		√	
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 7 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 7 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukan hasil penilaian yang cukup ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 7 Pelaksanaan Siklus 1

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru		√	
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan			√
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		√	
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 7 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 7 menunjukkan hasil penilaian yang cukup ketika siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang kurang ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan. Juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 7 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	√		
9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	√		
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan		√	

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	dimainkan			
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran			√
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya			√
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri			√

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 7 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 7 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, hasil penilaian yang baik ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga hasil penilaian yang kurang ketika ada sebagian siswa yang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang kurang ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang kurang pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran Kelompok 7 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran		√	

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 7 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 7 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4.10 Kelompok 8 Siklus 1

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	✓		
		Siswa membersihkan keadaan kelas		✓	
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS		✓	
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru		✓	
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	✓		
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		✓	
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	✓		
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan		✓	
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	✓		
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan		✓	
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran		✓	
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya		✓	

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri		✓	
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	✓		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran		✓	
	Jumlah		5	1 0	0
	Skor	35 (Baik)			
	Persentase	77,7%			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Kelompok 8, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu SSD, SKS, SDLS, SWA, TZAS. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut :

a) Kegiatan Awal

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai cukup dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang cukup siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Kelompok ini cukup menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan kelompok ini pun dinilai mampu mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan, juga siswa cukup semangat dalam mengikuti pelajaran. Kelompok ini baik dalam melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan,

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

juga kelompok yang terdiri dari siswa yang cukup mampu bekerjasama ketika mendalami scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, kelompok ini mampu berimajinasi dalam menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok yang cukup memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga kelompok ini tergolong kelompok yang cukup memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang cukup berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa bermain peran dengan cukup percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 8 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu SSD, SKS, SDLS, SWA, TZAS pada siklus 1 ini mendapatkan jumlah nilai baik 5, cukup 10, dan kurang 0 sehingga skor penilaian sejumlah 35 atau persentase sejumlah 77,7% yang mengartikan bahwa kelompok 8 pada siklus 1 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai baik dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran Kelompok 8 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
----	---------------------	---	---	---

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
2	Siswa membersihkan keadaan kelas		√	
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 8 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 8 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukan hasil penilaian yang cukup ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 8 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru		√	
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	√		
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		√	
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 8 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 8 menunjukkan hasil penilaian yang cukup ketika siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang baik ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan. Juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 8 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	√		
9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	√		
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan		√	
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran		√	
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya		√	
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 8 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 8 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, hasil penilaian yang baik ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga hasil

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penilaian yang baik ketika ada sebagian siswa yang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran Kelompok 8 Pelaksanaan Siklus 1

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 8 siklus 1 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 8 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

3) Deskripsi Data Angket Siswa Pada Siklus Pertama

Objektivitas dalam sebuah penelitian merupakan hal yang sangat penting, dalam hal ini juga peneliti mengupayakan agar penelitian ini dapat terlihat dari objektivitas siswa yang menilai penerapan metode pembelajaran *Role Playing* sebagai wahana

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, peneliti menggunakan instrumen angket yang diisi oleh siswa dalam siklus pertama yakni sebagai berikut :

Tabel 4.11 Data Angket Siswa Siklus Pertama “Mengenal Dan Menguasai Materi”

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Saya mempersiapkan materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia) terlebih dahulu dengan belajar dirumah sebelum mengikuti pembelajaran IPS	0 %	6%	79%	15%
2.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> guru benar-benar mengarahkan saya untuk menguasai materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia) pembelajaran IPS.	0%	3%	62%	35%
3.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> guru benar-benar mengarahkan saya untuk memahami suatu materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia) pembelajaran IPS dengan cara yang menarik.	0%	3%	38%	59%
4.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> membuat saya berusaha mencari informasi tambahan melalui buku dalam mengumpulkan data untuk melengkapi materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia).	0%	5%	59%	36%
	Rata-rata	0%	4.25%	59.5%	36.25%

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian angket siswa pada indikator “mengenal dan menguasai materi” dapat memberikan gambaran bahwa dari 40 orang siswa di kelas VII B menunjukkan 2 orang siswa merasa mampu atau memahami cara mengidentifikasi permasalahan yang disajikan saat proses pembelajaran. 24 orang siswa merasa cukup mampu atau memahami cara mengidentifikasi permasalahan yang disajikan saat proses pembelajaran. Dan 14 orang siswa merasa kurang mampu atau memahami cara mengidentifikasi permasalahan yang disajikan saat proses pembelajaran. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4.12 Data Angket Siswa Siklus Pertama “Pendalaman Materi Untuk Mengembangkan Kreativitas”

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
5.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> membuat saya berusaha mencari informasi tambahan melalui internet dalam mengumpulkan data untuk melengkapi materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia).	0 %	0%	46%	54%
6.	Tugas yang diberikan dalam metode <i>Role Playing</i> membuat saya berusaha untuk mencari ide-ide kreatif.	0%	0%	54%	46%
	Rata-rata	0%	0%	50%	50%

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian angket siswa pada indikator “Pendalaman materi untuk mengembangkan kreativitas” dapat memberikan

gambaran bahwa dari 40 orang siswa di kelas VII B menunjukkan hampir sebagian siswa merasa cukup mampu mengaplikasikan nilai-nilai atau pemahaman yang terdapat didalam materi untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam pembelajaran. Dan sebagian siswa lainnya merasa kurang mampu mengaplikasikan nilai-nilai atau pemahaman yang terdapat didalam materi untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam pembelajaran. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4.13 Data Angket Siswa Siklus Pertama “Pendalaman Materi Menggunakan Metode *Role Playing*”

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
7.	Media pembelajaran yang digunakan dalam metode <i>Role Playing</i> mempermudah saya dalam memahami materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia).	0 %	3%	51%	46%
8.	Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> mendorong saya untuk lebih meningkatkan pengetahuan saya.	0%	3%	51%	46%
	Rata-rata	0%	3%	51%	46%

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian angket siswa pada indikator “mendeskripsikan bukti yang mendukung setiap alternatif” dapat memberikan gambaran bahwa dari 40 orang siswa di kelas VII B menunjukkan 1 orang siswa merasa sudah mampu atau memahami materi menggunakan metode *Role Playing*. Sedangkan 21 orang siswa merasa cukup mampu atau memahami materi menggunakan metode *Role Playing*. Dan 18 orang siswa merasa kurang mampu

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

atau memahami materi menggunakan metode *Role Playing*. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4.14 Data Angket Siswa Siklus Pertama “Mendeskripsikan Keuntungan dan Kerugian”

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
9.	Pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i> membuat pembelajaran IPS menjadi menarik.	0 %	0%	36%	64%
10.	Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> membuat saya aktif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran.	0%	0%	49%	51%
	Rata-rata	0%	0%	42,5%	57,5%

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian angket siswa, pada indikator “mendeskripsikan keuntungan dan kerugian” dapat memberikan gambaran bahwa dari 40 orang siswa di kelas VII B menunjukkan 17 orang siswa merasa cukup mampu. Dan 23 orang siswa lainnya merasa kurang mampu melihat keuntungan dan kerugian dari setiap penggunaan metode *Role Playing*, dan sisanya 10 orang siswa belum mampu.

Tabel 4.15 Data Angket Siswa Siklus Pertama “Metode *Role Playing*”

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
11.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	0 %	3%	56%	41%

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

12.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	3%	0%	46%	51%
13.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya menjadi paham maksud dari suatu peristiwa	0%	0%	49%	51%
	Rata-rata	1%	1%	50.33%	47.67%

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian angket siswa pada indikator “pengambilan keputusan” dapat memberikan gambaran bahwa dari 40 orang siswa di kelas VII B menunjukkan 2 orang siswa merasa sangat mampu menggunakan metode *Role Playing* didalam pembelajaran. 1 orang siswa lainnya merasa sudah mampu menggunakan metode *Role Playing* didalam pembelajaran. 20 orang siswa merasa cukup mampu menggunakan metode *Role Playing* didalam pembelajaran. Dan 17 orang siswa merasa masih kurang mampu menggunakan metode *Role Playing* di dalam pembelajaran.

Tabel 4.16 Data Angket Siswa Siklus Pertama “Bentuk kreativitas”

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
14.	Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> memotivasi saya untuk mengembangkan kreativitas saya.	3%	0 %	41%	56%
15.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	0%	2%	49%	49%
16.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya jadi memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan	0%	2%	44%	54%

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	dimainkan				
17.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya bermain peran dengan penuh percaya diri	0%	3%	51%	46%
18.	Metode <i>Role Playing</i> meningkatkan kemampuan sosial saya dalam menempatkan diri dalam pergaulan	0%	0%	51%	49%

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian angket siswa pada “bentuk kreativitas” banyak siswa yang menjawab bahwa pada saat menggunakan metode *Role Playing* siswa merasa kurang mampu menyalurkan kreativitas ke dalam bentuk peran didalam metode *Role Playing* . Hal ini dikarenakan siswa masih belum terbiasa dan merasa asing dengan metode tersebut.

Tabel 4.17 Data Angket Siswa Siklus Pertama “Kemampuan Berekspresi”

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
19.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan	0 %	0%	38%	62%
20.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	0%	6%	44%	51%
21.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	0%	3%	46%	51%
22.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya berani menokohkan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimiliki	3%	0%	31%	66%
23.	Metode <i>Role Playing</i> memberikan saya kesempatan mencurahkan ekspresi	0%	3%	51%	46%

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

24.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya turut serta menjadi model agar teman-teman memahami suatu peristiwa atau kejadian	3%	3%	38%	56%
-----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----	----	-----	-----

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian angket siswa pada “kemampuan berekspresi” dapat memberikan gambaran bahwa siswa masih belum mampu berekspresi, belum mampu aktif dalam menampilkan peran.

d. Refleksi Tindakan Siklus Pertama

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan fokus pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS memberikan gambaran bahwa terdapat kekurangan yang terdapat pada siswa maupun peneliti sebagai Guru. Hasil observasi yang dilakukan oleh Guru mitra diantaranya:

- 1) Guru masih belum teliti dalam mengecek kebersihan kelas.
- 2) Dalam penyampaian kompetensi yang ingin dicapai guru kurang memberikan penjelasan kepada siswa.
- 3) Sebagian siswa masih gaduh karena duduk berkelompok setelah guru membagi kelompok lalu memberikan perintah untuk duduk berkelompok.
- 4) Siswa masih banyak yang asik dengan perannya masing-masing ketika guru sedang memberikan penjelasan tentang metode *Role Playing*.

- 5) Kurang terbiasanya siswa dalam menggunakan metode *Role Playing* sehingga siswa merasa asing dengan pembelajaran menggunakan metode ini.
- 6) Guru kurang memegang kendali atas jalannya metode *Role Playing* dalam pembelajaran karena masih banyak siswa yang gaduh dengan melakukan aksi peran masing-masing.
- 7) Pada saat proses penampilan kelompok dalam bermain peran, siswa mementingkan perannya masing-masing sehingga membuat kelas menjadi gaduh.
- 8) Siswa masih belum memahami betul jalannya pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.

Melihat dari hasil temuan pada siklus pertama maka peneliti melakukan refleksi yang akan dikembangkan dalam siklus berikutnya, agar pelaksanaan di kelas menjadi lebih baik. Adapun alternatif penanganan masalah tersebut diantaranya:

- 1) Guru lebih memotivasi siswa agar lebih mencintai lingkungan sekitar dengan hal terdekat yaitu kebersihan kelas.
- 2) Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran.
- 3) Pengkondisian pada saat pembelajaran agar tidak ribut di dalam kelas.
- 4) Guru lebih memegang kendali atas jalannya pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS
- 5) Membimbing siswa dalam menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

4. Paparan Siklus Kedua

a. Perencanaan Tindakan Siklus Kedua

Setelah melakukan refleksi bersama guru mitra dan teman sejawat terhadap perencanaan dan pelaksanaan kegiatan siklus pertama, peneliti kembali menyusun perencanaan pembelajaran untuk siklus kedua. Perencanaan pada siklus kedua ini tidak terlalu jauh berbeda dengan siklus pertama, namun ada beberapa perbaikan dalam beberapa hal, diantaranya materi, indikator dan tujuan, serta media pembelajaran. Adapun kegiatan perencanaan peneliti dengan guru mitra untuk siklus kedua ini adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengangkat mengenai penggunaan lahan di wilayah transisi. Pertimbangan memilih tema ini adalah karena berhubungan dengan Kompetensi Dasar yaitu 6.1 Mendeskripsikan pola kegiatan ekonomi penduduk, penggunaan lahan, dan pola pemukiman berdasarkan kondisi fisik permukaan bumi.
- 2) Skenario pembelajaran yang dirancang meliputi penjabaran terhadap bentuk penggunaan lahan di wilayah transisi, mengidentifikasi mata pencaharian penduduk di bidang pertanian dan non pertanian dan mendeskripsikan pola pemukiman penduduk. Memfasilitasi siswa untuk menyimak media power point untuk memahami materi dan mengamati jalannya metode *Role Playing*.

- 3) Membuat Lembar observasi, berupa lembar aktivitas siswa mengenai kreativitas berekspresi dan lembar observasi aktivitas guru mengenai metode *Role Playing*.
- 4) Membuat angket untuk diisi oleh siswa setelah pembelajaran selesai dilakukan guna mengetahui kepuasan siswa mengenai metode *Role Playing* yang digunakan sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus Kedua

Siklus kedua ini dilaksanakan di SMP Negeri 14 Bandung pada hari Jumat tanggal 10 April 2014 mulai pukul 08.00-09.20 WIB, dengan siswa yang hadir sebanyak 40 orang yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Tindakan siklus kedua ini meliputi:

1) Materi

Materi pokok pembelajaran pada siklus kedua yaitu “*penggunaan lahan di wilayah transisi*“. Dengan Kompetensi Dasar yaitu 6.1 Mendeskripsikan pola kegiatan ekonomi penduduk, penggunaan lahan, dan pola pemukiman berdasarkan kondisi fisik permukaan bumi.

2) Metode

Metode yang digunakan adalah metode *Role Playing* dengan ceramah bervariasi.

3) Media

Media yang digunakan ialah media *power point* yang akan menjelaskan dan memaparkan mengenai materi yang akan disampaikan.

4) Evaluasi

Pelaksanaan evaluasi menggunakan penilaian kelompok. Pada penilaian kelompok dinilai berdasarkan indicator yang ada didalam instrument penilaian mengenai kreativitas siswa.

Peneliti sebagai guru memasuki kelas VII B pada pukul 08.00 WIB, kemudian guru berdiri di depan kelas untuk membuka proses pembelajaran.

Guru : “Assalamu’alaikum anak-anak. Apa kabarnya hari ini?”.

Siswa : wa’alaikumsalam, baik bu (siswa menjawab dengan antusias).

Guru : “sebelum Ibu mulai pelajaran kali ini, ayo coba lihat di mejanya dan disekitarnya ada sampah tidak? Pungut sampahnya lalu buang ayo cepat”.

Siswa : “iya bu” (siswa pun dengan cepat memungut sampah dan membuangnya ke tempat sampah).

Guru : “Nah sekarang kelasnya sudah bersih yaa”.

Siswa : “iya bu” (menjawab dengan bersemangat).

Guru : “Oke. Karena semua sudah duduk dengan kelompoknya, ibu mau tanya siapa yang hari ini tidak masuk sekolah?”

Siswa : “hadir semua bu”, (siswa serempak menjawab).

Setelah mengecek kehadiran siswa selain dengan menanyakan kepada siswa tetapi juga dengan memanggil nama siswa satu persatu sekaligus sebagai ajang pretest menanyakan materi di pertemuan sebelumnya lalu guru menyuruh siswa membuka buku catatan IPS mereka. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan siswa secara umum mendengarkan dengan seksama.

Kegiatan berikutnya guru melakukan motivasi dengan bertanya kepada siswa.

Guru : “coba, ada yang tahu atau masih ingat tidak Negara Eopa apa yang menjajah Indonesia dengan jangka waktu paling lama?”.

Secara serempak dan tidak jelas siswa bersama-sama menjawab pertanyaan dari guru sehingga menyulitkan guru untuk mengetahui jawaban dari siswa. Guru meminta siswa untuk tenang.

Guru : “ayo angkat tangan yang mau menjawab”.

SWA : “Saya bu” (sambil mengangkat tangan). “Belanda bu, dengan masa jajahan 350 tahun”.

Guru : “Ya bagus SWA, ayo tepuk tangan. Betul sekali SWA bahwa Negara kita mendapatkan masa jajahan terlama oleh bangsa Belanda. Kalian masih ingat ya keadaan Indonesia ketika masa jajahan bangsa Inggris? Inggris tidak terlalu lama menguasai Indonesia tetapi pada masa kepemimpinan Rafles meninggalkan banyak jejak seperti adanya buku “*The history of Java*” lalu ada penemuan bunga Raflesia Arnoldi. Dll”

Setelah guru menyimpulkan pendapat siswa, semua siswa terlihat mulai fokus untuk belajar. Pada kegiatan inti tahap eksplorasi guru menjelaskan materi tentang Indonesia sebagai Negara agraris lalu adanya penggunaan lahan di wilayah transisi dan mata pencaharian penduduk di wilayah pertanian dan non pertanian. Menggunakan media *power point* dan ceramah, kemudian guru membagikan scenario kepada setiap kelompok untuk mulai dipelajari dan diperdalam materinya agar ketika mulai menampilkan peran siswa sudah mampu berekspresi dengan baik

dan menggambarkan situasi yang ada sesuai dalam cerita. Pada kegiatan ini siswa sudah mulai mengerti mengenai jalannya permainan peran sehingga guru hanya mengarahkan siswa kemana mereka harus memperdalam materi tersebut. Ketika guru menanyakan “anak-anak sudah siap semua? Apa ada yang belum dipahami?” lalu siswa serentak dengan semangat menjawab “siap bu, semuanya sudah paham” maka guru memegang kendali jalannya permainan peran tersebut dengan dukungan dari antusias dan semangat siswa dalam belajar, dengan langkah-langkah dalam metode *Role Playing* yaitu:

- 1) Guru menyusun menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa menit sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang atau lebih.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi
- 11) Penutup



Gambar 4.4 : Keadaan kelas ketika pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*

Pada gambar 4.4 diatas dapat terlihat keadaan kelas saat pelaksanaan metode *Role Playing*, siswa sudah mulai mengerti jalannya permainan, dapat dilihat dari sikap siswa yang antusias, semangat dan tertib dalam mengikuti pelajaran. Siswa dirasa sudah cukup medalami peran yang akan dimainkan dan materi yang disampaikan oleh temannya melalui penampilan peran dalam cerita yang sudah dibuat oleh guru tersebut. Jalannya proses belajar mengajar tidak sempurna tertib karena masih saja ada siswa yang mementingkan peran yang akan dimainkan olehnya saja, adapula yang memang memperhatikan teman yang sedang tampil dan juga tetap mendalami perannya sesuai arahan guru.

c. Observasi Tindakan Siklus 2

1) Deskripsi Hasil Observasi Penerapan Metode *Role Playing*

Observasi dilakukan sepanjang proses pembelajaran guna mengetahui keadaan yang terjadi di lapangan, untuk memperoleh informasi tersebut, peneliti menggunakan instrumen lembar observasi metode pembelajaran *Role Playing* dan juga

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

perkembangan kreativitas siswa yaitu meliputi lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Adapun hasil observasi adalah sebagai berikut :

Tabel 4.18 Hasil Observasi Pelaksanaan Penerapan Metode *Role Playing* Siklus 2 (10 April 2015)

No	Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Kemampuan membuka pelajaran :			
		Guru mengucapkan atau menjawab salam	✓		
		Guru mengecek kehadiran siswa	✓		
		Guru mengecek kebersihan kelas	✓		
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Proses pembelajaran			
		Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai	✓		
		Guru menentukan skenario yang menarik dalam permainan peran(<i>Role Playing</i>)	✓		
		Guru membuat siswa antusias dalam mendalami skenario yang diberikan	✓		
		Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok	✓		
		Guru mengelola kelas untuk memulai permainan	✓		
		Guru mengarahkan siswa lain untuk memperhatikan penampilan kelompok yang sedang bermain peran		✓	
		Guru memegang kendali atas jalannya permainan	✓		
3	Kegiatan Peneutup	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.	✓		
		Guru memberikan evaluasi kepada siswa	✓		
		Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dan memberitahu materi dan tugas untuk	✓		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		pertemuan berikutnya.			
	Jumlah		1 2	1	
	Skor	38 (Baik)			
	Persentase	97,4%			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
27-39	66,6-100%	Baik
14-26	33%-66,6%	Cukup
0-13	0-33%	Kurang

Ket : B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Berdasarkan hasil pengamatan/ observasi yang dilakukan oleh observer pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan fokus penilaian terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siklus kedua ini menunjukkan banyak perbaikan dan minimal kekurangan yang dilakukan oleh peneliti sebagai guru dan siswa, diantaranya adalah sebagai berikut :

1) Pada tahap pendahuluan

Pada kegiatan awal guru mengucapkan salam hal ini dinilai baik oleh observer, terlihat ketika guru membuka atau mengawali pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam terhadap siswa, begitupun siswa menanggapi dengan menjawab secara bersama-sama salam guru.

Dalam mengulas materi sebelumnya guru sudah baik, hal ini terlihat dengan tidak hanya sekedar menanyakan pokok

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

materi secara singkat saja tetapi juga menstimulus siswa untuk memberikan contoh dan pemahaman mereka mengenai materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya, serta memotivasi siswa dengan meminta siswa memberikan pemahamannya mengenai kejadian pada masa kolonial Eropa dan semakin banyak siswa yang dengan semangat ingin memberikan pemahaman mereka mengenai materi tersebut, namun karena waktu maka hanya ada dua orang siswa yang memaparkan pemahamannya diantaranya NAI dan FAS saja yang diberi kesempatan untuk memberikan pendapat. Dalam memberikan penghargaan terhadap siswa pun guru sudah baik hal ini terlihat pada saat setiap siswa yang memberikan pendapat, guru selalu memberikan pujian seperti “iya bagus nak...” “pintar nak... ayo semuanya tepuk tangan”. Hal tersebut pun membuat siswa bersemangat mengajukan pendapat mereka. Dalam menjelaskan secara menyimpulkan dari hasil pendapat siswa mengenai masa kolonial Eropa dalam motivasi dinilai baik oleh observer karena sudah mampu mencakup keseluruhan tanggapan dari siswa.

2) Tahap kegiatan inti

Pada saat kegiatan inti tahap eksplorasi, guru menjelaskan materi mengenai bentuk penggunaan lahan di wilayah transisi yang dikemas dalam sebuah media *power point* yang dirancang oleh guru, hal ini disambut baik oleh siswa terlihat dari antusias siswa dalam menyimak materi tersebut. Hal ini juga menambah nilai yang diberikan observer kepada guru. Kemudian pada saat kegiatan inti tahap elaborasi guru

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menyajikan atau mengajukan scenario yang mencakup materi yang menuntut siswa untuk mendalami materi dan menampilkannya melalui peran yang dimainkan, observer menganggap sudah baik, hal ini terlihat dari antusias siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* karena terlihat siswa yang sudah mulai fokus atau memberikan perhatiannya terhadap materi, hal ini terlihat saat siswa bersama kelompoknya antusias saat akan tampil menunjukkan aksinya dan kelompok yang memperhatikan ketika belum mendapatkan bagian untuk menampilkan peran.

Pada tahap iketika guru mengarahkan siswa lain untuk memperhatikan penampilan kelompok yang sedang bermain peran dinilai cukup karena masih ada sebagian siswa yang asikd dengan perannya sendiri. Guru tetap memiliki kendali terhadap jalannya permainan peran sehingga guru melakukan sedikit teguran kepada siswa yang masih kurang memperhatikan kelompok penampil.

Pada tahap selanjutnya guru tetap memegang kendali terhadap jalannya pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan ini dinilai baik oleh observer karena peneliti mengalola kelas dengan baik dan memegang kendali seutuhnya dalam pembelajaran sehingga terciptanya pembelajaran yang kondusif dan terarah juga menyenangkan. Siswa antusias pada saat berjalannya permainan peran, dan guru dapat membimbing siswa dengan baik dalam kegiatan pembelajaran.

3) Tahap kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup guru dinilai baik dalam memberikan kesempatan siswa untuk bertanya mengenai hal-hal atau materi yang belum dimengerti siswa, hal ini dapat dilihat ketika banyak siswa yang mengacungkan tangan untuk bertanya, guru memberikan kesempatan bertanya kepada seluruh siswa. Dalam memberikan komentar dan penjelasan tentang hasil kegiatan belajar serta memberikan penilaian, guru dinilai baik yakni dengan selalu memberikan garis besar materi yang sudah diajarkan serta melaksanakan penilaian secara evaluasi dengan mendata siapa saja siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam menutup pembelajaran pun guru dinilai baik, hal ini terlihat ketika sebelum guru menutup kegiatan pembelajaran guru memberitahukan materi yang akan di bahas pada pertemuan selanjutnya dan meminta siswa untuk membacanya terlebih dahulu, barulah setelah itu guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam. Respon siswa sudah baik dengan masih memperhatikan guru dan menjawab salam secara bersama ketika guru menutup kegiatan pembelajaran.

2) Hasil Penerapan Metode *Role Playing* Sebagai Wahana Ekspresi Kreativitas Siswa di kelas VII B (10 April 2015)

Observasi dilakukan sepanjang proses pembelajaran guna mengetahui keadaan yang terjadi di lapangan, untuk memperoleh informasi tersebut, peneliti menggunakan instrumen lembar observasi metode pembelajaran *Role Playing* dan juga perkembangan kreativitas siswa yaitu meliputi lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Adapun

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dibawah ini hasil observasi aktivitas siswa kelompok 1-8 pada siklus kedua yang akan dipaparkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

Tabel 4.19 Kelompok 1 siklus 2

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	✓		
		Siswa membersihkan keadaan kelas	✓		
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	✓		
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru		✓	
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan		✓	
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		✓	
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	✓		
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	✓		
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	✓		
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	✓		
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran		✓	
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	✓		
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	✓		
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	✓		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	✓		
	Jumlah		11	4	0
	Skor	41 (Baik)			

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

	Presentase	91,1%
--	-------------------	--------------

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Kelompok 1, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ARP, AAP, ASP, AS, ASN. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai baik dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Kelompok ini cukup menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan siswa cukup mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan juga siswa cukup semangat dalam mengikuti pelajaran. Tetapi siswa baik karena dapat melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan juga siswa baik karena mampu bekerjasama ketika mendalami scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, kelompok ini baik dalam berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok yang baik dalam memiliki inisiatif dalam

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menentukan peran yang akan dimainkan kelompok ini tergolong kelompok yang cukup memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang baik karena berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa baik bermain peran dengan penuh percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 8 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ARP, AAP, ASP, AS, ASN pada siklus 2 ini mendapatkan jumlah nilai baik 11, cukup 4, dan kurang 0 sehingga skor penilaian sejumlah 41 atau persentase sejumlah 91,1% yang mengartikan bahwa kelompok 1 pada siklus 2 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai baik dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

**Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran
Kelompok 1 Pelaksanaan Siklus 2**

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
2	Siswa membersihkan keadaan kelas	√		
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	√		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 1 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 1 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang baik pula ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 1 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru		√	
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan		√	
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		√	
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 1 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 1 menunjukkan hasil penilaian yang cukup ketika siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan. Juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang baik ketika siswa bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 1 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	√		
9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	√		
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	√		
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran		√	
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	√		
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 1 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 1 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, hasil penilaian yang baik ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga hasil penilaian yang cukup ketika ada sebagian siswa yang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berani memerankan

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran Kelompok 1 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 1 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 1 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4.20 Kelompok 2 Siklus 2

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	✓		
		Siswa membersihkan keadaan kelas	✓		
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	✓		
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru		✓	

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan		✓	
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		✓	
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	✓		
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan		✓	
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	✓		
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	✓		
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	✓		
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	✓		
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	✓		
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	✓		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	✓		
	Jumlah		1 1	4	0
	Skor	41 (Baik)			
	Presentase	91,1%			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Kelompok 2, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ALZ, AHD, AF, BDW, CRYG. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

a) Kegiatan Awal

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai baik pula dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Kelompok ini cukup menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan siswa cukup mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan juga siswa cukup semangat dalam mengikuti pelajaran. Siswa pun baik dalam melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan juga siswa cukup bekerjasama ketika mendalami scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, kelompok ini pun baik dalam berimajinasi dan menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok yang baik dan memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan juga kelompok ini tergolong kelompok yang baik karena memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa baik dalam bermain peran dengan penuh percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 8 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ALZ, AHD, AF, BDW, CRYG pada siklus 2 ini mendapatkan jumlah nilai baik 11, cukup 4, dan kurang 0 sehingga skor penilaian sejumlah 41 atau persentase sejumlah 91,1% yang mengartikan bahwa kelompok 2 pada siklus 2 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai baik dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran Kelompok 2 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
2	Siswa membersihkan keadaan kelas	√		
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 2 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 2 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukan hasil penilaian yang baik ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang baik pula ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 2
Pelaksanaan Siklus 2**

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru		√	
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan		√	
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		√	
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 2 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 2 menunjukkan hasil penilaian yang cukup ketika siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan. Juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 2 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
----	---------------------	---	---	---

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	√		
9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	√		
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	√		
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	√		
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	√		
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 2 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 2 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, hasil penilaian yang baik ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga hasil penilaian yang baik ketika siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran Kelompok 2 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	√		
----	--------------------------------------------	---	--	--

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 2 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 2 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4.21 Kelompok 3 Siklus 2

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	✓		
		Siswa membersihkan keadaan kelas	✓		
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	✓		
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	✓		
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	✓		
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	✓		
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	✓		
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan		✓	
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	✓		
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan		✓	
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan		✓	

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		peran ketika memainkan peran			
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	✓		
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	✓		
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	✓		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	✓		
	Jumlah		1 2	3	0
	Skor	42 (Baik)			
	Presentase	93,3%			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Kelompok 3, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ANL, DRA, DD, FAI, FF. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai baik dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Kelompok ini baik dalam menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan baik karena dapat

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan juga siswa semangat dalam mengikuti pelajaran. Tetapi siswa pun baik karena dapat melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan juga siswa cukup bekerjasama ketika mendalami scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, namun kelompok ini dinilai baik dalam berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok cukup memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan juga kelompok ini tergolong kelompok yang cukup memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa baik dalam bermain peran dengan penuh percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 8 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ANL, DRA, DD, FAI, FF pada siklus 2 ini mendapatkan jumlah nilai baik 12, cukup 3, dan kurang 0 sehingga skor penilaian sejumlah 42 atau persentase sejumlah 93,3% yang mengartikan bahwa kelompok 3 pada siklus 2 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai baik dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

**Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran
Kelompok 3 Pelaksanaan Siklus 2**

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
2	Siswa membersihkan keadaan kelas	√		
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 3 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 3 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukan hasil penilaian yang baik ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang baik pula ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

**Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 3
Pelaksanaan Siklus 2**

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	√		
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	√		
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	√		
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan		√	

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan			
--	----------------------------------------------------	--	--	--

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 3 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 3 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang baik ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan. Juga hasil penilaian yang baik ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 3 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	√		
9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	√		
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan		√	
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran		√	
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	√		
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	√		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 3 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 3 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, hasil penilaian yang baik ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran Kelompok 3 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 3 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 3 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa dapat tertib mengakhiri

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4.22 Kelompok 4 Siklus 2

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	✓		
		Siswa membersihkan keadaan kelas	✓		
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	✓		
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	✓		
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan		✓	
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	✓		
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	✓		
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan		✓	
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	✓		
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	✓		
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	✓		
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	✓		
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	✓		
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	✓		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	✓		
	Jumlah		13	2	0
	Skor	43 (Baik)			

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	Presentase	95,5%
--	-------------------	--------------

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Kelompok 4, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu FAS, FAS, GR, HF, IPM. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai baik dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Kelompok ini baik dalam menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan siswa cukup mampu mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan juga siswa semangat dalam mengikuti pelajaran. Siswa pun baik dalam melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan juga siswa cukup mampu bekerjasama ketika mendalami scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, namun kelompok ini baik dalam berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok baik karena memiliki inisiatif dalam

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menentukan peran yang akan dimainkan juga kelompok ini tergolong kelompok yang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa cukup bermain peran dengan penuh percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 8 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu FAS, FAS, GR, HF, IPM pada siklus 2 ini mendapatkan jumlah nilai baik 13, cukup 2, dan kurang 0 sehingga skor penilaian sejumlah 43 atau persentase sejumlah 95,5% yang mengartikan bahwa kelompok 4 pada siklus 2 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai baik dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

**Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran
Kelompok 4 Pelaksanaan Siklus 2**

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2	Siswa membersihkan keadaan kelas	√		
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 4 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 4 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukan hasil penilaian yang baik ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang baik pula ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 4 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	√		
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan		√	
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	√		
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 4 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 4 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan. Juga hasil penilaian yang baik ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 4 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	√		
9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	√		
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	√		
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	√		
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	√		
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 4 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 4 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, hasil penilaian yang baik ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga hasil

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penilaian yang baik ketika siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran Kelompok 4 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 4 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 4 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4.23 Kelompok 5 Siklus 2

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	✓		
		Siswa membersihkan keadaan kelas	✓		
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	✓		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	✓		
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan		✓	
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	✓		
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	✓		
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	✓		
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	✓		
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan		✓	
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	✓		
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	✓		
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	✓		
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	✓		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	✓		
	Jumlah		1 3	2	0
	Skor	43 (Baik)			
	Presentase	95,5%			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kelompok 5, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ILE, ILAR, LY, LRF, MDA. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai baik dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Kelompok ini mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan siswa cukup mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan juga siswa semangat dalam mengikuti pelajaran. Siswa mampu melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan juga siswa mampu bekerjasama ketika mendalami scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, kelompok ini mampu berimajinasi dalam menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok yang cukup memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan juga kelompok ini tergolong kelompok yang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa bermain peran dengan penuh percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 8 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ILE, ILAR, LY, LRF, MDA pada siklus 2 ini mendapatkan jumlah nilai baik 13, cukup 2, dan kurang 0 sehingga skor penilaian sejumlah 43 atau persentase sejumlah 95,5% yang mengartikan bahwa kelompok 5 pada siklus 2 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai baik dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran Kelompok 5 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
2	Siswa membersihkan keadaan kelas	√		
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 5 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 5 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukan hasil penilaian yang baik ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang baik pula ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 5 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	√		
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan		√	
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	√		
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 5 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 5 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan. Juga hasil penilaian yang baik ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang baik ketika siswa bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 5 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	√		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	√		
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan		√	
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	√		
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	√		
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 5 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 5 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, hasil penilaian yang baik ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga hasil penilaian yang baik ketika siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran Kelompok 5 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
----	---------------------	---	---	---

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 5 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 5 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4.24 Kelompok 6 Siklus 2

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	✓		
		Siswa membersihkan keadaan kelas	✓		
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	✓		
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	✓		
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan		✓	
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	✓		
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	✓		
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	✓		
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	✓		
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran	✓		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		yang akan dimainkan			
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran		✓	
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya		✓	
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	✓		
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	✓		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	✓		
	Jumlah		1 2	3	0
	Skor	42 (Baik)			
	Presentase	93,3%			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Kelompok 6, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu LY, MP, M, MAW, MNR. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai baik dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Kelompok ini mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diberikan oleh guru dan siswa cukup mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan juga siswa semangat dalam mengikuti pelajaran. Siswa dapat melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan juga siswa mampu bekerjasama ketika mendalami scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, kelompok ini mampu berimajinasi dalam menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan juga kelompok ini tergolong kelompok yang cukup memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang cukup berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa baik dalam bermain peran dengan penuh percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 8 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu LY, MP, M, MAW, MNR pada siklus 2 ini mendapatkan jumlah nilai baik 12, cukup 3, dan kurang 0 sehingga skor penilaian sejumlah 42 atau persentase sejumlah 93,3% yang mengartikan bahwa kelompok 6 pada siklus 2 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai baik dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

**Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran
Kelompok 6 Pelaksanaan Siklus 2**

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
2	Siswa membersihkan keadaan kelas	√		
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 6 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 6 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang baik pula ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

**Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 6
Pelaksanaan Siklus 2**

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	√		
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan		√	
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	√		
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 6 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dari 5 orang siswa anggota kelompok 6 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan. Juga hasil penilaian yang baik ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang baik ketika siswa bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 6 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	√		
9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	√		
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	√		
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran		√	
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya		√	
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 6 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 6 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, hasil penilaian yang baik ketika siswa berimajinasi

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang baik ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran Kelompok 6 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 6 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 6 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4.25 Kelompok 7 siklus 2

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	✓		
		Siswa membersihkan keadaan kelas	✓		
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	✓		
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	✓		
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan		✓	
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	✓		
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	✓		
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	✓		
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	✓		
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan		✓	
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	✓		
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya		✓	
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	✓		
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	✓		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	✓		
	Jumlah		1 2	3	0
	Skor	42 (Baik)			
	Presentase	93,3%			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kelompok 7, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu MZZM, NAI, RF, RAPN, SEP. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai baik dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Kelompok ini mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan siswa cukup mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan juga siswa semangat dalam mengikuti pelajaran. Tetapi siswa baik dan mampu melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan juga siswa dapat bekerjasama ketika mendalami scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, kelompok ini baik dalam berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok yang cukup memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan juga kelompok ini tergolong kelompok yang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang cukup berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa bermain peran dengan penuh percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 8 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu MZZM, NAI, RF, RAPN, SEP pada siklus 2 ini mendapatkan jumlah nilai baik 12, cukup 3, dan kurang 0 sehingga skor penilaian sejumlah 42 atau persentase sejumlah 93,3% yang mengartikan bahwa kelompok 7 pada siklus 2 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai baik dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran Kelompok 7 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
2	Siswa membersihkan keadaan kelas	√		
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 7 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 7 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukan hasil penilaian yang baik ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang baik pula ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 7 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	√		
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan		√	
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	√		
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 7 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 7 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan. Juga hasil penilaian yang baik ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang baik ketika siswa bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 7 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	√		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	√		
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan		√	
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	√		
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya		√	
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 7 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 7 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, hasil penilaian yang baik ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga hasil penilaian yang baik ketika siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran Kelompok 7 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	√		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 7 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 7 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 4.26 Kelompok 8 Siklus 2

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	✓		
		Siswa membersihkan keadaan kelas	✓		
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	✓		
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	✓		
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	✓		
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	✓		
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	✓		
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	✓		
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan		✓	
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	✓		
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran		✓	

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	✓		
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	✓		
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	✓		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	✓		
	Jumlah		1 3	2	0
	Skor	43 (Baik)			
	Presentase	95,5%			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Kelompok 8, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu SSD, SKS, SDLS, SWA, TZAS. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai baik dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Kelompok ini mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan siswa baik dalam mendalami peran dan

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menampilkan peran yang dimainkan juga siswa semangat dalam mengikuti pelajaran. Siswa baik dalam melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan juga siswa dapat bekerjasama ketika mendalami scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, namun kelompok ini cukup dalam berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok yang memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan juga kelompok ini tergolong kelompok yang cukup memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa bermain peran dengan penuh percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 8 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu SSD, SKS, SDLS, SWA, TZAS pada siklus 2 ini mendapatkan jumlah nilai baik 13, cukup 2, dan kurang 0 sehingga skor penilaian sejumlah 43 atau persentase sejumlah 95,5% yang mengartikan bahwa kelompok 8 pada siklus 2 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai baik dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

**Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran
Kelompok 8 Pelaksanaan Siklus 2**

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
2	Siswa membersihkan keadaan kelas	√		
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 8 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 8 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang baik pula ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

**Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 8
Pelaksanaan Siklus 2**

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	√		
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	√		
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	√		
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	√		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 8 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 8 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang baik ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan. Juga hasil penilaian yang baik ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang baik ketika siswa bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 8 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	√		
9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan		√	
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	√		
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran		√	
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	√		
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 8 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

orang siswa anggota kelompok 8 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, hasil penilaian yang cukup ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran Kelompok 8 Pelaksanaan Siklus 2

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 8 siklus 2 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 8 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran. Sehingga perlu diadakan perbaikan pada siklus berikutnya.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3) Deskripsi Data Angket Siswa Pada Siklus Kedua

Objektivitas dalam sebuah penelitian merupakan hal yang sangat penting, dalam hal ini juga peneliti mengupayakan agar penelitian ini dapat terlihat dari objektivitas siswa yang menilai penerapan metode pembelajaran *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, peneliti menggunakan instrumen angket yang diisi oleh siswa dalam siklus pertama yakni sebagai berikut :

Tabel 4.27 Data Angket Siswa Siklus Kedua “Mengenai Dan Menguasai Materi”

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Saya mempersiapkan materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia) terlebih dahulu dengan belajar di rumah sebelum mengikuti pembelajaran IPS	0 %	66%	31%	3%
2.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> guru benar-benar mengarahkan saya untuk menguasai materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia) pembelajaran IPS.	0%	62%	38%	0%
3.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> guru benar-benar mengarahkan saya untuk memahami suatu materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia) pembelajaran IPS dengan cara yang menarik.	5%	23%	69%	3%
4.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> membuat saya berusaha mencari informasi tambahan melalui buku dalam mengumpulkan data	5%	51%	41%	3%

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	untuk melengkapi materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia).				
	Rata-rata	2.5%	50.5%	44.75%	2.25%

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian angket siswa pada indikator “mengenal dan menguasai materi” dapat memberikan gambaran bahwa dari 40 orang siswa di kelas VII B menunjukkan 2 orang siswa sudah merasa sangat mampu atau memahami cara mengidentifikasi permasalahan yang disajikan saat proses pembelajaran. 20 orang siswa sudah mampu atau memahami cara mengidentifikasi permasalahan yang disajikan saat proses pembelajaran. 17 orang siswa merasa cukup mampu atau memahami cara mengidentifikasi permasalahan yang disajikan saat proses pembelajaran. Dan 1 orang merasa masih kurang mampu atau memahami cara mengidentifikasi permasalahan yang disajikan saat proses pembelajaran.

Tabel 4.28 Data Angket Siswa Siklus Kedua “Pendalaman Materi Untuk Mengembangkan Kreativitas”

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
5.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> membuat saya berusaha mencari informasi tambahan melalui internet dalam mengumpulkan data untuk melengkapi materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia).	0 %	41%	59%	0%
6.	Tugas yang diberikan dalam metode	0%	51%	49%	0%

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	<i>Role Playing</i> membuat saya berusaha untuk mencari ide-ide kreatif.				
	Rata-rata	0%	46%	54%	0%

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian angket siswa pada indikator “memberikan jawaban alternatif” dapat memberikan gambaran bahwa dari 40 orang siswa di kelas VII B menunjukkan 19 orang siswa merasa sudah mampu mengaplikasikan nilai-nilai atau pemahaman yang terdapat didalam materi untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam pembelajaran. Dan 21 orang siswa merasa cukup mampu mengaplikasikan nilai-nilai atau pemahaman yang terdapat didalam materi untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam pembelajaran

Tabel 4.29 Data Angket Siswa Siklus Kedua “Pendalaman Materi Menggunakan Metode *Role Playing*”

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
7.	Media pembelajaran yang digunakan dalam metode <i>Role Playing</i> mempermudah saya dalam memahami materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia).	3%	54%	43%	0%
8.	Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> mendorong saya untuk lebih meningkatkan pengetahuan saya.	2%	49%	49%	0%
	Rata-rata	2.5%	51.5%	46%	0%

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian angket siswa pada indikator “mendeskripsikan

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bukti yang mendukung setiap alternatif” dapat memberikan gambaran bahwa dari 40 orang siswa di kelas VII B menunjukkan 2 orang siswa merasa sangat mampu atau memahami materi menggunakan metode *Role Playing* yang disajikan saat proses pembelajaran. 20 orang siswa merasa sudah mampu atau memahami materi menggunakan metode *Role Playing* yang disajikan saat proses pembelajaran. 18 orang siswa merasa cukup mampu atau memahami materi menggunakan metode *Role Playing* yang disajikan saat proses pembelajaran.

Tabel 4.30 Data Angket Siswa Siklus Kedua “Mendeskripsikan Keuntungan Dan Kerugian”

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
9.	Pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i> membuat pembelajaran IPS menjadi menarik.	0 %	36%	64%	0%
10.	Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> membuat saya aktif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran.	3%	33%	56%	8%
	Rata-rata	1.5%	34.5%	60%	4%

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian angket siswa, pada indikator “mendeskripsikan keuntungan dan kerugian setiap alternatif” dapat memberikan gambaran bahwa dari 40 orang siswa di kelas VII B menunjukkan 2 orang siswa merasa sangat mampu melihat keuntungan dan kerugian dari setiap penggunaan metode *Role Playing*. 13 orang siswa merasa sudah mampu melihat keuntungan

dan kerugian dari setiap penggunaan metode *Role Playing*. 23 orang siswa merasa cukup merasa sangat mampu melihat keuntungan dan kerugian dari setiap penggunaan metode *Role Playing*. Dan 2 orang siswa masih merasa kurang merasa sangat mampu melihat keuntungan dan kerugian dari setiap penggunaan metode *Role Playing*.

Tabel 4.31 Data Angket Siswa Siklus Kedua “Metode *Role Playing*”

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
11.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	5 %	51%	41%	3%
12.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	3%	43%	54%	0%
13.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya menjadi paham maksud dari suatu peristiwa	3%	45%	49%	3%
	Rata-rata	3.67%	46.33%	48%	2%

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian angket siswa pada indikator “pengambilan keputusan” dapat memberikan gambaran bahwa dari 40 orang siswa di kelas VII B menunjukkan 2 orang siswa merasa sangat

mampu menggunakan metode *Role Playing* didalam pembelajaran. 17 orang siswa merasa sudah mampu menggunakan metode *Role Playing* didalam pembelajaran. 19 orang siswa merasa cukup mampu menggunakan metode *Role Playing* didalam pembelajaran. Dan 1 orang siswa merasa masih kurang mampu menggunakan metode *Role Playing* didalam pembelajaran.

Tabel 4.32 Data Angket Siswa Siklus Kedua “Bentuk kreativitas”

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
14.	Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> memotivasi saya untuk mengembangkan kreativitas saya.	5%	51 %	41%	3%
15.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	5%	41%	54%	0%
16.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya jadi memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	8%	41%	51%	0%
17.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya bermain peran dengan penuh percaya diri	5%	44%	51%	0%
18.	Metode <i>Role Playing</i> meningkatkan kemampuan sosial saya dalam menempatkan diri dalam pergaulan	5%	31%	64%	0%

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian angket siswa pada indikator “bentuk kreativitas” dapat memberikan gambaran bahwa siswa mulai dapat menyalurkan kreativitasnya kedalam pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 4.33 Data Angket Siswa Siklus Kedua “Kemampuan Berekspresi”

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
19.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	0 %	51%	46%	3%
20.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	3%	48%	46%	3%
21.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	5%	43%	51%	0%
22.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya berani menokohkan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimiliki	3%	38%	54%	5%
23.	Metode <i>Role Playing</i> memberikan saya kesempatan mencurahkan ekspresi	8%	41%	43%	3%
24.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya turut serta menjadi model agar teman-teman memahami suatu peristiwa atau kejadian	21%	38%	41%	0%

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian angket siswa pada indikator “kemampuan berekspresi” dapat memberikan gambaran bahwa siswa mulai mampu berekspresi dan aktif dalam berperan.

d. Refleksi Tindakan Siklus Kedua

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan fokus pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS memberikan gambaran bahwa terdapat kekurangan yang terdapat pada siswa maupun peneliti sebagai Guru. Hasil observasi yang dilakukan oleh Guru mitra diantaranya:

- 1) Siswa masih belum berani untuk menyalurkan seluruh kreativitasnya kedalam peran yang dimainkan ketika pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.
- 2) Siswa masih sering lupa untuk memperhatikan kelompok yang sedang memainkan peran didepan kelas.
- 3) Sebagian metode *Role Playing* yang dilaksanakan/ diterapkan cukup mampu berjalan dengan baik namun belum sempurna seperti yang diharapkan dalam perencanaan, sehingga perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

Melihat dari hasil temuan pada siklus kedua ini maka peneliti melakukan refleksi yang akan dikembangkan dalam siklus berikutnya, agar pelaksanaan di kelas menjadi lebih baik. Adapun alternatif penanganan masalah tersebut diantaranya:

- 1) Guru lebih memotivasi siswa agar dapat menyalurkan seluruh kreativitas nya menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi siswa dalam pembelajaran IPS.
- 2) Guru lebih mengingatkan siswa agar dapat mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dengan arahan guru (guru sebagai pemegang kendali jalannya permainan peran).
- 3) Guru selalu memberikan pengarahan kembali langkah-langkah metode *Role Playing*.

5. Paparan Siklus Ketiga

a. Perencanaan Tindakan Siklus Ketiga

Setelah melakukan refleksi bersama guru mitra dan teman sejawat terhadap perencanaan dan pelaksanaan kegiatan siklus kedua, peneliti kembali menyusun perencanaan pembelajaran untuk siklus ketiga. Perencanaan pada siklus ketiga ini tidak terlalu jauh berbeda dengan siklus kedua, namun ada beberapa perbaikan dalam beberapa hal, diantaranya materi, indikator dan tujuan, serta media pembelajaran. Adapun kegiatan perencanaan peneliti dengan guru mitra untuk siklus kedua ini adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengangkat materi mengenai factor-faktor yang mempengaruhi konsumsi. Pertimbangan memilih tema ini adalah karena berhubungan dengan Kompetensi Dasar yaitu 6.2 Mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi, yang meliputi kegiatan konsumsi, produksi, dan distribusi barang dan jasa.
- 2) Skenario pembelajaran yang dirancang meliputi penjabaran terhadap pengertian konsumsi, produksi dan distribusi lalu factor-faktor yang mempengaruhi konsumsi serta kegiatan produksi dan distribusi. Memfasilitasi siswa untuk menyimak media *power point* mengenai materi yang telah dipersiapkan sebelumnya oleh guru.
- 3) Membuat Lembar observasi, berupa lembar aktivitas siswa mengenai pengembangan kreativitas siswa dan lembar observasi aktivitas guru mengenai metode *Role Playing*.
- 4) Membuat angket untuk diisi oleh siswa setelah pembelajaran selesai dilakukan guna mengetahui kepuasan siswa mengenai

metode *Role Playing* yang digunakan dalam sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus Ketiga

Siklus ketiga ini dilaksanakan di SMP Negeri 14 Bandung pada hari Senin tanggal 10 April 2015 mulai pukul 09.20-10.40 WIB, dengan siswa yang hadir sebanyak 40 orang yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 24 siswa perempuan. Tindakan siklus ketiga ini meliputi :

1) Materi

Materi pokok pembelajaran pada siklus ketiga yaitu “factor-faktor yang mempengaruhi konsumsi“. Dengan Kompetensi Dasar yaitu 6.2 Mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi, yang meliputi kegiatan konsumsi, produksi dan distribusi barang/ jasa.

2) Metode

Metode yang digunakan adalah metode *Role Playing* dengan ceramah bervariasi.

3) Media

Media yang digunakan ialah media *power point* yang dibuat oleh guru dengan penyesuaian materi yang akan disampaikan.

4) Evaluasi

Pelaksanaan evaluasi menggunakan penilaian kelompok. Pada penilaian kelompok dinilai berdasarkan

indicator yang ada didalam instrument penilaian mengenai kreativitas siswa.

Peneliti sebagai guru memasuki kelas VII B pada pukul 09.20 WIB, kemudian guru berdiri di depan kelas untuk membuka proses pembelajaran.

Guru : “Assalamu’alaikum anak-anak. Apa kabarnya hari ini?”.

Siswa : “wa’alaikumsalam, baik bu”. (siswa menjawab dengan antusias).

Guru : “sebelum Ibu mulai pelajaran kali ini, ayo coba lihat di mejanya dan disekitarnya ada sampah tidak?”.

Siswa : sudah bersih Bu”. (siswa serempak menjawab dengan bersemangat).

Guru : “Bagus, sekarang sudah terbiasa dengan kelas yang bersih yaa”.

Siswa : “iya bu” (menjawab dengan bersemangat).

Guru : “Karena semua sudah duduk dengan kelompoknya, ibu mau tanya siapa yang hari ini tidak masuk sekolah?”.

Siswa : “hadir semua bu” (siswa serempak menjawab).

Guru : “Bagus”.

Setelah mengecek kehadiran selain dengan menanyakan kepada siswa juga dengan memanggil satu per satu nama siswa untuk mengecek kehadiran dan ini dinilai baik oleh guru mitra sebagai observer. Lalu guru menyuruh siswa membuka buku catatan IPS mereka. guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan siswa secara umum mendengarkan dengan seksama. Kegiatan berikutnya guru melakukan motivasi dengan bertanya kepada siswa.

Guru : “coba, ada yang tahu apa itu konsumsi?”.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Secara serempak dan tidak jelas siswa bersama-sama menjawab pertanyaan dari guru sehingga menyulitkan guru untuk mengetahui jawaban dari siswa. guru meminta siswa untuk tenang.

Guru : “ayo angkat tangan yang mau menjawab”.

CRYG : “Saya bu”. (sambil mengangkat tangan). “Konsumsi itu adalah kegiatan menggunakan barang atau jasa bu”.

Guru : “bagus CRYG, ada lagi yang mau berpendapat?”.

ILE : “Saya bu (sambil mengangkat tangan). Konsumsi adalah keadaan dimana seseorang ingin membeli atau menggunakan suatu barang pada alasan tertentu”.

Guru : “yaa bagus sekali ILE, tepuk tangan semuanya. Kalian semuanya masih ingat ya apa itu konsumsi. Konsumsi adalah kegiatan manusia memakai, menggunakan, mengurangi, atau menghabiskan nilai guna suatu barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan”.

Setelah guru menyimpulkan pendapat siswa, semua siswa terlihat semakin fokus untuk belajar.

Pada kegiatan inti tahap eksplorasi guru menjelaskan materi faktor yang mempengaruhi konsumsi singkat dengan menggunakan metode ceramah juga metode *Role Playing*, kemudian guru memberikan scenario ke masing-masing kelompok untuk dipelajari dan memperdalam materi sehingga dapat menampilkan peran yang sesuai dengan materi yang dibutuhkan. Karena siswa sudah hampir seluruhnya mengerti permainan peran ini maka tidak ada hambatan berarti yang terjadi pada siklus ketiga ini sehingga observer menilai baik pada tahapan-tahapan yang ada dalam lembar observasi. Guru kemudian menstimulus siswa untuk menanyakan hal yang kurang ataupun tidak di pahami. Namun siswa serempak menjawab

“sudah paham bu”. Setelah penyajian skenario selesai disampaikan, guru mulai memegang kendali jalannya permainan peran dalam pembelajaran IPS.

Kemudian seperti sebelumnya walaupun siswa sudah paham dan mengetahui penuh jalannya permainan peran namun guru tetap memberikan penjelasan dan petunjuk kepada siswa apa yang harus dilakukan dalam kegiatan *Role Playing*, dengan langkah-langkah dalam metode *Role Playing* yaitu :

- 1) Guru menyusun menyiapkan skenario yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa menit sebelum pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang atau lebih.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan.
- 6) Masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas atau memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.
- 10) Evaluasi
- 11) Penutup



Gambar 4.5 : keadaan kelas pada saat pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*

Pada gambar 4.5 diatas dapat menggambarkan situasi kelas saat pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*, siswa mulai terbiasa mengekspresikan kreativitasnya ke dalam peran dan menggunakan ketertibannya didalam belajar ketika teman lain sedang tampil. Suasana kelas cukup aman dan terkendali ditambah lagi dengan sikap guru yang berkeliling kelas lalu memperhatikan kegiatan siswa selama pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*, guru menilai aktivitas siswa dengan menggunakan lembar observasi siswa yang berisi tentang kegiatan dan kemampuan siswa berkreaitivitas didalam pembelajaran IPS.

Guru memfasilitasi kelompok dengan arahan yang baik dan siswa semakin semangat dan antusias dalam pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* hingga banyak siswa yang bertanya agar dapat tampil lebih baik lagi seperti percakapan dibawah ini

AHD : “ibu, boleh gak kalau arula sekarang rambutnya di urai biar sesuai dengan cerita di scenario bu kalau arula jadi cewe gaul bu. Biar mendalami peran.”

Guru : “kenapa harus diurai?”

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

AHD : “biar keren bu kan cantik. Biar bisa gibas-gibas rambut”

Guru : “baiklah dalam perannya ya. Semangat arulla”

AHD : “pasti bu”

Selang beberapa menit setelah percakapan peneliti sebagai guru dikelas dengan salah satu siswa yaitu AHD, lalu kemudia datang kembali siswa lain untuk menanyakan hal serupa.

Guru : “anak-anak, dalam peran kalian ya. Coba buat teman yang lain dapat merasakan dan menggambarkan situasi yang terjadi didalam cerita”.

Siswa : “ siap bu” (seluruh siswa menjawab dengan antusias)

BDW : “ bu, saya jadi bapak-bapak bu. Bolehkah saya menggambar kumis saya sendiri agar terlihat seperti bapak-bapak?”

DRA : “bu kalau saya jadi ibu-ibu, boleh saya pakai lipstick bu?”

Guru : “kalian semua diberikan kebebasan untuk berekspresi. Ini pertunjukkan kalian sendiri jadi lakukanlah yang terbaik.”

Siswa pun antusias menjawab yes dan segera bergegas merapihkan kelompoknya masing-masing tanpa arahan tambahan dari guru.

Pada saat proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* siswa memang terlihat penuh kemajuan dalam berekspresi dan menyalurkan kreativitasnya juga siswa tertib dan terarah didalam pembelajaran, hingga waktu menunjukkan waktu akhir jam pelajaran sehingga guru mulai memberikan kesempatan kepada siswa yang belum mengerti tentang materi yang disampaikan untuk bertanya setelah itu bersama-sama mengambil kesimpulan dan guru meluruskan hal-hal yang ada didalam materi setelah itu kegiatan pembelajaran ditutup dengan baik dan tertib oleh guru.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

c. Observasi Tindakan Siklus 3

1) Deskripsi Hasil Observasi Penerapan Metode *Role Playing*

Observasi dilakukan sepanjang proses pembelajaran guna mengetahui keadaan yang terjadi di lapangan, untuk memperoleh informasi tersebut, peneliti menggunakan instrumen lembar observasi metode pembelajaran *Role Playing* dan juga perkembangan kreativitas siswa yaitu meliputi lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Adapun hasil observasi adalah sebagai berikut :

Tabel 4.34 Hasil Observasi Pelaksanaan Penerapan Metode *Role Playing* Siklus 3 (20 April 2015)

No	Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Kemampuan membuka pelajaran :			
		Guru mengucapkan atau menjawab salam	✓		
		Guru mengecek kehadiran siswa	✓		
		Guru mengecek kebersihan kelas	✓		
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Proses pembelajaran			
		Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai		✓	
		Guru menentukan skenario yang menarik dalam permainan peran(<i>Role Playing</i>)	✓		
		Guru membuat siswa antusias dalam mendalami skenario yang diberikan	✓		
		Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok	✓		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		Guru mengelola kelas untuk memulai permainan	✓		
		Guru mengarahkan siswa lain untuk memperhatikan penampilan kelompok yang sedang bermain peran	✓		
		Guru memegang kendali atas jalannya permainan	✓		
3	Kegiatan Peneutup	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.	✓		
		Guru memberikan evaluasi kepada siswa	✓		
		Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dan memberitahu materi dan tugas untuk pertemuan berikutnya.	✓		
	Jumlah		1 2	1	
	Skor	38 (Baik)			
	Persentase	97,4%			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
27-39	66,6-100%	Baik
14-26	33%-66,6%	Cukup
0-13	0-33%	Kurang

Ket : B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Berdasarkan hasil pengamatan/ observasi yang dilakukan oleh observer pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan fokus penilaian terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* pada siklus ketiga, diantaranya adalah sebagai berikut :

a) Pada tahap pendahuluan

Pada kegiatan awal guru mengucapkan salam hal ini dinilai baik oleh observer, terlihat ketika guru membuka atau mengawali pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam terhadap siswa, begitupun siswa menanggapi dengan menjawab secara bersama-sama salam guru.

Dalam mengulas materi sebelumnya guru sudah baik, hal ini terlihat dengan tidak hanya sekedar menanyakan pokok materi secara singkat saja tetapi juga menstimulus siswa untuk memberikan contoh dan pemahaman mereka mengenai materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya, serta memotivasi siswa dengan meminta siswa memberikan pemahamannya mengenai pengertian konsumsi dan semakin banyak siswa yang dengan semangat ingin memberikan pemahaman mereka mengenai pengertian konsumsi karena keterbatasan waktu maka hanya ada dua orang siswa yang ditunjuk oleh guru untuk dapat menjawab dan siswa tersebut ialah FAS dan SDLS kedua siswa tersebut adalah dua orang siswa yang diberi kesempatan untuk berpendapat mengenai pemahaman mereka tentang materi yang bersangkutan. Dalam memberikan penghargaan terhadap siswa pun guru sudah baik hal ini terlihat pada saat setiap siswa yang memberikan pendapat, guru selalu memberikan pujian seperti “bagus...” “pintar nak... ayo semuanya tepuk tangan”. Hal tersebut pun membuat siswa lebih bersemangat lagi untuk mengajukan pendapat mereka. Dalam menjelaskan secara menyimpulkan dari hasil pendapat

siswa mengenai pengertian konsumsi dalam motivasi dinilai sudah baik oleh observer karena sudah mampu mencakup keseluruhan tanggapan dari siswa.

b) Tahap kegiatan inti

Pada saat kegiatan inti tahap eksplorasi, guru menjelaskan materi faktor yang mempengaruhi konsumsi secara singkat dengan menggunakan metode ceramah, kemudian guru memperlihatkan tampilan media *power point* yang telah dibuat oleh guru dengan kemasan yang menarik untuk memaparkan materi agar dapat terlihat lebih jelas dan lebih dimengerti oleh siswa juga menarik perhatian siswa agar lebih tertarik ke dalam materi. Hal ini disambut baik oleh siswa terlihat dari antusias siswa dalam menyimak materi yang ditayangkan oleh guru. Hal ini juga menambah nilai yang diberikan observer kepada guru. Kemudian pada saat kegiatan inti tahap elaborasi guru menyajikan atau mengajukan scenario yang akan menjadi pegangan siswa dalam bermain peran atau berjalannya pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*, observer menganggap sudah sangat baik, hal ini terlihat dari antusias siswa dalam menerima scenario, lalu mendiskusikannya dengan kelompok masing-masing dan penampilan yang baik karena telah mendalami peran dan dapat menggambarkan situasi yang sesungguhnya yang ada didalam cerita tersebut. Siswa sudah mengerti dan memahami jalannya pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* tersebut sehingga pembelajaran belajar dengan sempurna tanpa hambatan berarti dan siswa yang sudah fokus atau memberikan perhatiannya terhadap materi, terlihat pula saat siswa bersama kelompoknya

antusias saat mendapatkan scenario juga saat menampilkan peran yang dimainkannya didepan kelas.

Pada tahap pengelolaan kelas, guru mengelola kelas dengan baik dimana guru dapat mengarahkan siswa berada pada pembelajaran yang tertib dan menyenangkan menggunakan metode *Role Playing*, guru berkeliling tempat duduk siswa untuk memastikan bahwa siswa dapat dengan rapi dan tertib sesuai dengan arahan guru sehingga terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan terarah dengan baik. Dari kegiatan guru seperti inilah maka observer menilai tingkah laku guru ini sangat baik dan tidak ada hambatan berarti dalam proses pembelajaran.

Ketika pembelajaran berjalan dengan baik menggunakan metode *Role Playing* tidak jauh pula dari peran guru dalam mengarahkan siswa untuk memperhatikan kelompok yang sedang tampil didepan kelas, kegiatan guru tersebut dilakukan dengan cara menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran juga guru mengelola kelas dengan baik dan peran guru tersebut dinilai baik oleh observer karena kelas dapat tertib dan terarah dengan baik ketika proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.

Guru memegang kendali penuh pada saat proses pembelajaran terlihat pada saat guru memegang kendali selama proses pembelajaran dan siswa yang tertib dalam proses pembelajaran sesuai dengan data hasil observasi guru yang dilakukan oleh peneliti diatas dan kegiatan ini dinilai baik oleh observer sehingga tidak ada kendala berarti pada saat proses pembelajaran berlangsung karena seluruh siswa tertib sesuai dengan arahan dan melakukan proses pembelajaran dengan

antusias dan kreativitas yang tersalurkan ke dalam permainan peran didalam pembelajaran.

c) Tahap kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup guru dinilai sudah sangat baik dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal atau materi yang belum dimengerti siswa, hal ini dapat dilihat ketika banyak siswa yang mengacungkan tangan untuk bertanya, guru memberikan kesempatan bertanya kepada seluruh siswa. Dalam memberikan komentar dan penjelasan tentang hasil kegiatan belajar serta memberikan penilaian, guru dinilai sudah baik yakni dengan selalu memberikan garis besar materi yang sudah diajarkan serta melaksanakan penilaian secara evaluasi dengan mendata siapa saja siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran pada lembar nilai. Dalam menutup pembelajaran pun guru sudah baik, hal ini terlihat ketika sebelum guru menutup kegiatan pembelajaran guru memberitahukan materi yang akan di bahas pada pertemuan selanjutnya dan meminta siswa untuk membacanya terlebih dahulu, barulah setelah itu guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam. Respon siswa sangat baik dengan masih memperhatikan guru dan menjawab salam secara serempak ketika guru menutup kegiatan pembelajaran.

2) Hasil Penerapan Metode *Role Playing* Sebagai Wahana Ekspresi Kreativitas Siswa di kelas VII B (20 April 2015)

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Observasi dilakukan sepanjang proses pembelajaran guna mengetahui keadaan yang terjadi di lapangan, untuk memperoleh informasi tersebut, peneliti menggunakan instrumen lembar observasi metode pembelajaran *Role Playing* dan juga perkembangan kreativitas siswa yaitu meliputi lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa. Adapun dibawah ini hasil observasi aktivitas siswa kelompok 1-8 pada siklus pertama yang akan dipaparkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

Tabel 4.35 Kelompok 1 siklus 3

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	✓		
		Siswa membersihkan keadaan kelas	✓		
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	✓		
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	✓		
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	✓		
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		✓	
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	✓		
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	✓		
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	✓		
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	✓		
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran		✓	
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	✓		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	✓		
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	✓		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	✓		
	Jumlah		1 3	2	0
	Skor	43 (Baik)			
	Persentase	95,5%			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Kelompok 1, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ARP, AAP, ASP, AS, ASN. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai baik dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Kelompok ini dapat menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan siswa pun dapat mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan juga siswa cukup semangat dalam mengikuti pelajaran. Siswa pun dapat melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan juga siswa mampu

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bekerjasama ketika mendalami scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, kelompok ini dapat berimajinasi dalam menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok yang memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan juga kelompok ini tergolong kelompok yang cukup memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa bermain peran dengan penuh percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 1 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ARP, AAP, ASP, AS, ASN pada siklus 2 ini mendapatkan jumlah nilai baik 13, cukup 2, dan kurang 0 sehingga skor penilaian sejumlah 43 atau persentase sejumlah 95,5% yang mengartikan bahwa kelompok 1 pada siklus 3 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai baik dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

**Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran
Kelompok 1 Pelaksanaan Siklus 3**

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2	Siswa membersihkan keadaan kelas	√		
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 1 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 1 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang baik pula ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 1 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	√		
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	√		
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		√	
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 1 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 1 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang baik

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan. Juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang baik ketika siswa bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 1 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	√		
9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	√		
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	√		
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran		√	
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	√		
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 1 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 1 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, hasil penilaian yang baik ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang baik ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran Kelompok 1 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 1 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 1 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran.

Tabel 4.36 Kelompok 2 Siklus 3

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	✓		
		Siswa membersihkan keadaan kelas	✓		
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	✓		
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	✓		
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	✓		
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		✓	

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	✓		
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan		✓	
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	✓		
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	✓		
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	✓		
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	✓		
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	✓		
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	✓		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	✓		
	Jumlah		1 3	2	0
	Skor	43 (Baik)			
	Persentase	95,5%			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Kelompok 2, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ALZ, AHD, AF, BDW, CRYG. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai baik dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Kelompok ini dapat menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan siswa dapat mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan juga siswa cukup semangat dalam mengikuti pelajaran. Siswa dapat dengan baik melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan juga siswa cukup bekerjasama ketika mendalami scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, namun kelompok ini mampu berimajinasi dalam menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok yang memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan juga kelompok ini tergolong kelompok yang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa bermain peran dengan penuh percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 2 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ALZ, AHD, AF,

BDW, CRYG pada siklus 2 ini mendapatkan jumlah nilai baik 13, cukup 2, dan kurang 0 sehingga skor penilaian sejumlah 43 atau persentase sejumlah 95,5% yang mengartikan bahwa kelompok 2 pada siklus 3 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai baik dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran Kelompok 2 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
2	Siswa membersihkan keadaan kelas	√		
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 2 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 2 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang baik pula ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 2 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
----	---------------------	---	---	---

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	√		
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	√		
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>		√	
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 2 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 2 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang baik ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan. Juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 2 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	√		
9	Siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	√		
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	√		
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	√		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	√		
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 2 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 2 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, hasil penilaian yang baik ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga hasil penilaian yang baik ketika siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran Kelompok 2 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 2 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 2 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran.

Tabel 4.37 Kelompok 3 Siklus 3

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	✓		
		Siswa membersihkan keadaan kelas	✓		
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	✓		
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	✓		
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	✓		
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	✓		
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	✓		
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan		✓	
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	✓		
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	✓		
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran		✓	
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	✓		
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	✓		
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	✓		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	✓		
	Jumlah		13	2	0

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	Skor	43 (Baik)
	Persentase	95,5%

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Kelompok 3, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ANL, DRA, DD, FAI, FF. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai baik dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Kelompok ini dapat menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan dapat mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan juga siswa semangat dalam mengikuti pelajaran. Siswa pun dapat melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan juga siswa cukup bekerjasama ketika mendalami scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, kelompok ini dapat berimajinasi dalam menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan juga kelompok ini

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tergolong kelompok yang cukup memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa bermain peran dengan penuh percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 3 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ANL, DRA, DD, FAI, FF pada siklus 2 ini mendapatkan jumlah nilai baik 13, cukup 2, dan kurang 0 sehingga skor penilaian sejumlah 43 atau persentase sejumlah 95,5% yang mengartikan bahwa kelompok 3 pada siklus 3 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai baik dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran Kelompok 3 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
2	Siswa membersihkan keadaan kelas	√		
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 3 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 3 menunjukkan hasil

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukan hasil penilaian yang baik ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang baik pula ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS.

**Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 3
Pelaksanaan Siklus 3**

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	√		
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	√		
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	√		
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 3 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 3 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang baik ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan. Juga hasil penilaian yang baik ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 3 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	√		
9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	√		
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	√		
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran		√	
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	√		
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 3 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 3 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, hasil penilaian yang baik ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran
Kelompok 3 Pelaksanaan Siklus 3**

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 3 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 3 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran.

Tabel 4.38 Kelompok 4 Siklus 3

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	✓		
		Siswa membersihkan keadaan kelas	✓		
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	✓		
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	✓		
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	✓		
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	✓		
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	✓		
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	✓		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	✓		
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	✓		
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	✓		
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	✓		
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	✓		
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	✓		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	✓		
	Jumlah		1 5	0	0
	Skor	45 (Baik)			
	Persentase	100%			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Kelompok 4, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu FAS, FAS, GR, HF, IPM. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai baik dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

b) Tahap metode *Role Playing*

Kelompok ini mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan siswa mampu mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan juga siswa semangat dalam mengikuti pelajaran. Siswa baik dalam melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan juga siswa mampu bekerjasama ketika mendalami scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, namun kelompok ini baik dalam berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan juga kelompok ini tergolong kelompok yang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa bermain peran dengan penuh percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 4 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu FAS, FAS, GR, HF, IPM pada siklus 2 ini mendapatkan jumlah nilai baik 15, cukup 0, dan kurang 0 sehingga skor penilaian sejumlah 45 atau persentase sejumlah 100% yang mengartikan bahwa kelompok 4 pada siklus 3 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai baik

dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran Kelompok 4 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
2	Siswa membersihkan keadaan kelas	√		
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 4 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 4 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang baik pula ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 4 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	√		
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	√		
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	√		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	√		
---	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---	--	--

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 4 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 4 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang baik ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan. Juga hasil penilaian yang baik ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang baik ketika siswa bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 4 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	√		
9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	√		
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	√		
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	√		
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	√		
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 4 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

orang siswa anggota kelompok 4 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, hasil penilaian yang baik ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga hasil penilaian yang baik ketika siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran Kelompok 4 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 4 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 4 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran.

Tabel 4.39 Kelompok 5 Siklus 3

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	✓		
		Siswa membersihkan keadaan kelas	✓		
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	✓		
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	✓		
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	✓		
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	✓		
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	✓		
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan		✓	
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	✓		
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan		✓	
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	✓		
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	✓		
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	✓		
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	✓		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	✓		
	Jumlah		13	2	0
	Skor	43 (Baik)			
	Persentase	95,5%			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

0-15	0-33%	Kurang
------	-------	--------

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Kelompok 5, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ILE, ILAR, LY, LRF, MDA. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai baik dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Kelompok ini mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan siswa dapat mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan juga siswa semangat dalam mengikuti pelajaran. Siswa dapat melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan juga siswa cukup mampu bekerjasama ketika mendalami scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, kelompok ini mampu berimajinasi dalam menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok yang cukup memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dimainkan juga kelompok ini tergolong kelompok yang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa bermain peran dengan penuh percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 5 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu ILE, ILAR, LY, LRF, MDA pada siklus 2 ini mendapatkan jumlah nilai baik 13, cukup 2, dan kurang 0 sehingga skor penilaian sejumlah 43 atau persentase sejumlah 95,5% yang mengartikan bahwa kelompok 5 pada siklus 3 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai baik dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran Kelompok 5 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
2	Siswa membersihkan keadaan kelas	√		
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 5 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 5 menunjukkan hasil

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukan hasil penilaian yang baik ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang baik pula ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS.

**Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 5
Pelaksanaan Siklus 3**

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	√		
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	√		
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	√		
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan		√	

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 5 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 5 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang baik ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan. Juga hasil penilaian yang baik ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 5 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	√		
9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	√		
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan		√	
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	√		
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	√		
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 5 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 5 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, hasil penilaian yang baik ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga hasil penilaian yang baik ketika siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri.

**Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran
Kelompok 5 Pelaksanaan Siklus 3**

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 5 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 5 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran.

Tabel 4.40 Kelompok 6 Siklus 3

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	✓		
		Siswa membersihkan keadaan kelas	✓		
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	✓		
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	✓		
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	✓		
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	✓		
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	✓		
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	✓		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	✓		
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	✓		
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran		✓	
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	✓		
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	✓		
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	✓		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	✓		
	Jumlah		1 4	1	0
	Skor	44 (Baik)			
	Persentase	97,7%			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Kelompok 6, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu LY, MP, M, MAW, MNR. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai baik dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kelompok ini dapat menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan siswa dapat mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan juga siswa semangat dalam mengikuti pelajaran. Siswa dapat melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan juga siswa dapat bekerjasama ketika mendalami scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, kelompok ini dapat berimajinasi dalam menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini pun tergolong kelompok memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan juga kelompok ini tergolong kelompok yang cukup memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa bermain peran dengan penuh percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 6 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu LY, MP, M, MAW, MNR pada siklus 2 ini mendapatkan jumlah nilai baik 14, cukup 1, dan kurang 0 sehingga skor penilaian sejumlah 44 atau persentase sejumlah 97,7% yang mengartikan bahwa kelompok 6 pada siklus 3 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai baik dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai

wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran Kelompok 6 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
2	Siswa membersihkan keadaan kelas	√		
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 6 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 6 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukan hasil penilaian yang baik ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang baik pula ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 6 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	√		
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	√		
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	√		
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	√		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 6 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 6 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang baik ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan. Juga hasil penilaian yang baik ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang baik ketika siswa bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 6 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	√		
9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	√		
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	√		
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran		√	
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	√		
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 6 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 6 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dimainkan, hasil penilaian yang baik ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga hasil penilaian yang cukup ketika siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran Kelompok 6 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 6 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 6 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran.

Tabel 4.41 Kelompok 7 siklus 3

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	✓		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		Siswa membersihkan keadaan kelas	✓		
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	✓		
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	✓		
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	✓		
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	✓		
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	✓		
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	✓		
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	✓		
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	✓		
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	✓		
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya		✓	
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	✓		
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	✓		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	✓		
	Jumlah		14	1	0
	Skor	44 (Baik)			
	Persentase	97,7%			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kelompok 7, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu MZZM, NAI, RF, RAPN, SEP. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai baik dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Kelompok ini dapat menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan siswa mampu mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan juga siswa semangat dalam mengikuti pelajaran. Tetapi siswa baik dan mampu melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan juga siswa mampu bekerjasama ketika mendalami scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, kelompok ini baik dalam berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok yang memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan juga kelompok ini tergolong kelompok yang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang cukup berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa bermain peran dengan penuh percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 7 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu MZZM, NAI, RF, RAPN, SEP pada siklus 2 ini mendapatkan jumlah nilai baik 14, cukup 1, dan kurang 0 sehingga skor penilaian sejumlah 44 atau persentase sejumlah 97,7% yang mengartikan bahwa kelompok 7 pada siklus 3 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai baik dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran Kelompok 7 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
2	Siswa membersihkan keadaan kelas	√		
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 7 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 7 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukan hasil penilaian yang baik ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang baik pula ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 7 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	√		
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	√		
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	√		
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 7 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 7 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang baik ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan. Juga hasil penilaian yang baik ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang baik ketika siswa bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 7 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	√		
9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	√		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	√		
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	√		
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya		√	
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 7 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 7 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, hasil penilaian yang baik ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga hasil penilaian yang baik ketika siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang cukup ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran Kelompok 7 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	√		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 7 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 7 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran.

Tabel 4.42 Kelompok 8 Siklus 3

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	✓		
		Siswa membersihkan keadaan kelas	✓		
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	✓		
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	✓		
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	✓		
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	✓		
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	✓		
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	✓		
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	✓		
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	✓		
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	✓		
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	✓		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	✓		
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	✓		
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	✓		
	Jumlah		15	0	0
	Skor	45 (Baik)			
	Persentase	100%			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Kelompok 8, yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu FAS, FAS, GR, HF, IPM. Peneliti dapat mendeskripsikan hasil pengamatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebagian besar anggota kelompok mampu bersikap baik dalam mengucapkan dan menjawab salam pada tahap kegiatan awal, dan dinilai baik dalam menjaga kebersihan kelas juga sikap siswa yang siap dalam mengikuti pembelajaran IPS dikelas.

b) Tahap metode *Role Playing*

Kelompok ini mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru dan siswa mampu mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan juga siswa semangat dalam mengikuti pelajaran. Siswa baik dalam melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan juga siswa mampu bekerjasama ketika

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mendalami scenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, namun kelompok ini baik dalam berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Kelompok ini tergolong kelompok memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan juga kelompok ini tergolong kelompok yang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Kelompok ini merupakan kelompok yang berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya juga siswa bermain peran dengan penuh percaya diri.

c) Kegiatan penutup

Kelompok ini mampu menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dengan baik dan kelompok siswa ini dapat dengan tertib mengakhiri pembelajaran.

Dari hasil interval nilai diatas dapat dilihat bahwa kelompok 8 yang terdiri dari 5 orang siswa yaitu FAS, FAS, GR, HF, IPM pada siklus 2 ini mendapatkan jumlah nilai baik 15, cukup 0, dan kurang 0 sehingga skor penilaian sejumlah 45 atau persentase sejumlah 100% yang mengartikan bahwa kelompok 8 pada siklus 3 ini tergolong kelompok yang memiliki nilai baik dalam pembelajaran ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B ini.

**Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Awal Pembelajaran
Kelompok 8 Pelaksanaan Siklus 3**

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
1	Siswa mengucapkan/ menjawab salam	√		
2	Siswa membersihkan keadaan kelas	√		
3	Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan awal pembelajaran kelompok 8 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 8 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa mengucapkan/menjawab salam dan menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa membersihkan keadaan kelas juga hasil penilaian yang baik pula ketika siswa menunjukkan kesiapan dalam mengikuti pembelajaran IPS.

**Data Hasil Penilaian Indikator Metode *Role Playing* Kelompok 8
Pelaksanaan Siklus 3**

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
4	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	√		
5	Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	√		
6	siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	√		
7	Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	√		

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator metode *Role Playing* kelompok 8 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 8 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru, dan hasil penilaian yang baik ketika siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan. Juga hasil penilaian yang baik ketika siswa menunjukkan kesemangatannya mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan hasil penilaian yang baik ketika siswa bekerjasama mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan.

Data Hasil Penilaian Indikator Kreativitas Kelompok 8 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
8	Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	√		
9	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi d\dalam peran yang dimainkan	√		
10	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	√		
11	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	√		
12	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	√		
13	siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kreativitas kelompok 8 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 8 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa melakukan improvisasi pada peran yang

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dimainkan, hasil penilaian yang baik ketika siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berinisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, juga hasil penilaian yang baik ketika siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran dan hasil penilaian yang baik ketika siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa bermain peran dengan penuh percaya diri.

Data Hasil Penilaian Indikator Pada Saat Kegiatan Penutup Pembelajaran Kelompok 8 Pelaksanaan Siklus 3

NO	INDIKATOR PENILAIAN	B	C	K
14	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	√		
15	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	√		

Berdasarkan hasil penilaian pada indikator kegiatan penutup pembelajaran kelompok 8 siklus 3 dapat memberikan gambaran bahwa dari 5 orang siswa anggota kelompok 8 menunjukkan hasil penilaian yang baik ketika siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran dan hasil penilaian yang baik pula ketika siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran.

3) Deskripsi Data Angket Siswa Pada Siklus Ketiga

Objektivitas dalam sebuah penelitian merupakan hal yang sangat penting, dalam hal ini juga peneliti mengupayakan agar penelitian ini dapat terlihat dari objektivitas siswa yang menilai penerapan metode pembelajaran *Role Playing* sebagai wahana

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, peneliti menggunakan instrumen angket yang diisi oleh siswa dalam siklus pertama yakni sebagai berikut :

Tabel 4.43 Data Angket Siswa Siklus Ketiga “Menenal Dan Menguasai Materi”

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Saya mempersiapkan materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia) terlebih dahulu dengan belajar di rumah sebelum mengikuti pembelajaran IPS	41%	59%	0%	0%
2.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> guru benar-benar mengarahkan saya untuk menguasai materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia) pembelajaran IPS.	49%	51%	0%	0%
3.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> guru benar-benar mengarahkan saya untuk memahami suatu materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia) pembelajaran IPS dengan cara yang menarik.	36%	61%	3%	0%
4.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> membuat saya berusaha mencari informasi tambahan melalui buku dalam mengumpulkan data untuk melengkapi materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia).	64%	31%	5%	0%
	Rata-rata	47.5%	50.5%	2%	0%

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian angket siswa pada indikator “mengenal dan memahami materi” dapat memberikan gambaran bahwa dari 40 orang siswa di kelas VII B menunjukkan 2 orang merasa masih cukup mampu atau memahami cara mengidentifikasi permasalahan yang disajikan saat proses pembelajaran. 20 orang siswa sudah merasa mampu atau memahami cara mengidentifikasi permasalahan yang disajikan saat proses pembelajaran. 18 orang siswa merasa sudah sangat mampu atau memahami cara mengidentifikasi permasalahan yang disajikan saat proses pembelajaran.

Tabel 4.44 Data Angket Siswa Siklus Ketiga “Pendalaman Materi Untuk Mengembangkan Kreativitas”

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
5.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> membuat saya berusaha mencari informasi tambahan melalui internet dalam mengumpulkan data untuk melengkapi materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia).	46%	51%	3%	0%
6.	Tugas yang diberikan dalam metode <i>Role Playing</i> membuat saya berusaha untuk mencari ide-ide kreatif.	41%	51%	8%	0%
	Rata-rata	43.5%	51%	5.5%	0%

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian angket siswa pada indikator “pendalaman materi untuk mengembangkan kreativitas” dapat memberikan gambaran bahwa dari 40 orang siswa di kelas VII B menunjukkan 3 orang siswa merasa cukup mampu mengaplikasikan nilai-nilai atau pemahaman yang terdapat didalam materi untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam pembelajaran. 20 orang siswa merasa sudah mampu mengaplikasikan nilai-nilai atau pemahaman yang terdapat didalam materi untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam pembelajaran. Dan 17 orang siswa merasa sangat mampu mengaplikasikan nilai-nilai atau pemahaman yang terdapat didalam materi untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam pembelajaran.

Tabel 4.45 Data Angket Siswa Siklus Ketiga “Pendalaman materi menggunakan metode *Role Playing*”

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
7.	Media pembelajaran yang digunakan dalam metode <i>Role Playing</i> mempermudah saya dalam memahami materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia).	54%	43%	3%	0%
8.	Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> mendorong saya untuk lebih meningkatkan pengetahuan saya.	54%	41%	5%	0%
	Rata-rata	54%	42%	4%	0%

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian angket siswa pada indikator “pendalaman materi” dapat memberikan gambaran bahwa dari 40 orang siswa di kelas VII B menunjukkan 3 orang siswa merasa cukup mampu atau memahami materi menggunakan metode *Role Playing*. 16 orang siswa merasa sudah mampu atau memahami materi menggunakan metode *Role Playing*. 21 orang siswa merasa sudah sangat mampu atau memahami materi menggunakan metode *Role Playing*.

Tabel 4.46 Data Angket Siswa Siklus Ketiga “Mendeskripsikan Keuntungan dan Kerugian”

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
9.	Pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i> membuat pembelajaran IPS menjadi menarik.	33%	59%	8%	0%
10.	Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> membuat saya aktif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran.	25%	67%	8%	0%
	Rata-rata	29%	63%	8%	0%

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian angket siswa, pada indikator dapat memberikan gambaran bahwa dari 40 orang siswa di kelas VII B menunjukkan 4 orang siswa merasa cukup mampu melihat keuntungan dan kerugian dari setiap penggunaan metode *Role Playing*. 25 orang siswa merasa sudah mampu melihat keuntungan dan kerugian dari setiap penggunaan metode *Role Playing*. 11

orang siswa merasa sudah sangat mampu melihat keuntungan dan kerugian dari setiap penggunaan metode *Role Playing*.

Tabel 4.47 Data Angket Siswa Siklus Ketiga “Metode *Role Playing*”

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
11.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	49%	49%	2%	0%
12.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	51%	46%	3%	0%
13.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya menjadi paham maksud dari suatu peristiwa	41%	54%	5%	0%
	Rata-rata	47%	49.67%	3.33%	0%

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian angket siswa pada indikator “metode *Role Playing*” dapat memberikan gambaran bahwa dari 40 orang siswa di kelas VII B menunjukkan 2 orang siswa merasa cukup mampu menggunakan metode *Role Playing* didalam pembelajaran. 20 orang siswa merasa sudah mampu menggunakan metode *Role Playing* didalam pembelajaran. 18 orang siswa merasa sangat mampu menggunakan metode *Role Playing* didalam pembelajaran.

Tabel 4.48 Data Angket Siswa Siklus Ketiga “Bentuk Kreativitas”

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
14.	Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> memotivasi saya untuk mengembangkan kreativitas saya.	46%	54%	0%	0%
15.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	34%	58%	8%	0%
16.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya jadi memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	46%	44%	10%	0%
17.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya bermain peran dengan penuh percaya diri	46%	51%	3%	0%
18.	Metode <i>Role Playing</i> meningkatkan kemampuan sosial saya dalam menempatkan diri dalam pergaulan	36%	59%	5%	0%

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian angket siswa pada “bentuk kreativitas” banyak siswa yang menjawab bahwa pada saat menggunakan metode *Role Playing* siswa merasa sangat mampu menyalurkan kreativitas ke dalam bentuk peran didalam metode *Role Playing*

Tabel 4.49 Data Angket Siswa Siklus Ketiga “Kemampuan Berekspresi”

No.	Pernyataan	SS	S	KS	TS
19.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	38%	56%	5%	0%
20.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	38%	59%	3%	0%

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

21.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	56%	44%	0%	0%
22.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya berani menokohkan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimiliki	44%	51%	5%	0%
23.	Metode <i>Role Playing</i> memberikan saya kesempatan mencurahkan ekspresi	38%	62%	0%	0%
24.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya turut serta menjadi model agar teman-teman memahami suatu peristiwa atau kejadian	33%	64%	3%	0%

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian angket siswa pada indikator “kemampuan berekspresi” dapat memberikan gambaran bahwa siswa sudah sangat mampu berkespresi menyalurkan kreativitas kedalam pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa didalam pembelajaran IPS.

d. Refleksi Tindakan Siklus Ketiga

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan fokus pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS memberikan gambaran bahwa terdapat kekurangan yang terdapat pada siswa maupun peneliti sebagai Guru. Hasil observasi yang dilakukan oleh Guru mitra diantaranya:

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 1) Guru sudah membimbing siswa untuk dapat mengkaitkan materi yang sudah diajarkan dengan hasil permainan peran oleh kelompok siswa. Pada hal ini siswa sudah bisa menuangkan kreativitasnya ke dalam pembelajaran sehingga dapat menjadi gambaran materi yang disampaikan.
- 2) Siswa sudah berani untuk menyalurkan seluruh kreativitasnya ke dalam pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing*.
- 3) Siswa sudah mampu menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut scenario yang berkenaan dengan materi yang diberikan oleh guru.
- 4) Siswa sudah baik dalam berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam scenario yang diberikan guru.
- 5) Keadaan kelas sudah tidak gaduh tak terarah karena guru sudah mampu mengkodisikan hal tersebut dengan mendekati satu persatu siswa yang ribut.
- 6) Langkah-langkah metode *Role Playing* yang dilaksanakan/ diterapkan sudah berjalan dengan baik. Dengan menggunakan metode *Role Playing* siswa sudah mampu menyalurkan kreativitasnya ke dalam pembelajaran IPS dengan baik sehingga pada siklus ini guru merasa sudah sangat sempurna. Hal ini karena pada setiap penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran, guru selalu menerapkan langkah-langkah tersebut walaupun guru masih harus membimbing beberapa kelompok yang masih memiliki kesulitan dalam pelaksanaannya.

Melihat dari hasil temuan pada siklus ketiga maka peneliti dan guru mitra memutuskan bahwa pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hanya samapai tiga kali tindakan. Siklus ketiga ini merupakan tindakan yang terakhir, mengingat data yang diperoleh menunjukan hasil jenuh dan situasi siswa dalam pembelajaran sudah dalam keadaan efektif. Data jenuh yang dimaksudkan dalam hal ini yaitu kelompok siswa yang dapat menyalurkan kreativitasnya ke dalam pembelajaran IPS dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, pada siklus ketiga ini terlihat hasil penyaluran kreativitas ke dalam pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* yang sangat sempurna dari siklus-siklus sebelumnya, yaitu siklus kedua dan siklus pertama ketika awal guru menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

Banyak siswa yang sudah terbiasa menggunakan metode *Role Playing* didalam pembelajaran. Penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi siswa dalam pembelajaran IPS sudah terlihat baik yaitu dengan banyaknya siswa yang sudah mulai mampu menyalurkan seluruh kreativitasnya ke dalam pembelajaran yang terarah dan keadaan kelas sudah tidak lagi gaduh karena tidak adanya ruang bagi siswa untuk menyalurkan kreativitasnya kedalam pembelajaran. Secara keseluruhan dalam hal ini sudah menunjukan bahwa, Penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS ini efektif terutama bagi siswa-siswi kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung.

C. Deskripsi Hasil Pengolahan Data Penelitian

Tahapan ini adalah tahapan pengolahan data yang didapatkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan yang didasari pada instrumen-instrumen yang digunakan oleh peneliti.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Pemaparan Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Sebagai Wahana Ekspresi Kreativitas Siswa Dalam pembelajaran IPS” di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung. Dilakukan dalam 3 siklus, yang masing-masing terdiri dari satu tindakan sesuai dengan desain penelitian tindakan model Spiral adaptasi dari Kemmis dan Taggart (1988) (dalam Wiriadmadja, 2012, hlm. 66). Berikut penulis klasifikasikan hasil pelaksanaan tindakan dari siklus 1 hingga siklus 3.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Sekolah	: SMP Negeri 14 Bandung
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester	: VII B / Genap
Standar Kompetensi	: 5. Memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu-Budha sampai masa colonial Eropa
Kompetensi Dasar	: 5.3 Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa colonial Eropa
Alokasi Waktu	: 2 X 40 Menit (1 X Pertemuan)

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

A. INDIKATOR PEMBELAJARAN

1. Mendeskripsikan latar belakang datangnya bangsa Eropa ke Indonesia
2. Mengidentifikasi jalur pelayaran bangsa Eropa menuju Indonesia
3. Mengetahui perjalanan bangsa Eropa hingga akhirnya datang ke Indonesia

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah pembelajaran dilakukan diharapkan :

1. Melalui media power point siswa mampu mendeskripsikan latar belakang datangnya bangsa Eropa ke Indonesia
2. Melalui peta dunia siswa mampu mengidentifikasi jalur pelayaran bangsa Eropa menuju Indonesia
3. Melalui metode *Role Playing* siswa mampu memahami alur perjalanan bangsa Eropa hingga akhirnya datang ke Indonesia

C. MATERI PEMBELAJARAN

1. Latar belakang datangnya bangsa Eropa ke Indonesia
2. Jalur pelayaran bangsa Portugis, Spanyol dan Belanda menuju Indonesia
3. Alur perjalanan bangsa Portugis, Spanyol, dan Belanda hingga akhirnya datang ke Indonesia

D. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Media *power point*
4. Metode *Role Playing*

E. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

NO	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
1	a. Pendahuluan :	

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	1) Guru memberi salam dan memfasilitasi siswa untuk berdo'a 2) Guru memeriksa kebersihan dan kehadiran siswa. 3) Guru membacakan SK, KD dan Indikator yang diharapkan. 4) Memberikan motivasi kepada siswa agar siap dalam mengikuti pembelajaran. 5) Apersepsi (pengetahuan prasarat) : a) Apakah kalian pernah mengetahui alasan bangsa Eropa yang akhirnya datang ke Indonesia? b) Bagaimana alur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia?	3'
	b. Kegiatan Inti : 1) Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi, guru: a) Menjelaskan mengenai latar belakang bangsa Eropa datang ke Indonesia b) Melibatkan siswa mencari informasi yang luas mengenai alur pelayaran bangsa Eropa hingga sampai di Indonesia melalui buku sumber, dan peta dunia c) Menjelaskan mengenai alur perjalanan bangsa Portugis, Spanyol dan Belanda menuju Indonesia	2'
	2) Elaborasi Dalam kegiatan elaborasi: a) Guru membagi siswa ke dalam 5 kelompok b) Setiap kelompok siswa diberi skenario masing-masing mengenai alur perjalanan bangsa Eropa menuju Indonesia c) Dari skenario tersebut siswa diberi kesempatan untuk saling berdiskusi mendalami materi melalui skenario tersebut dan memainkan peran cerita yang baik didalam	30'

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	<p>pembelajaran IPS menggunakan metode <i>Role Playing</i></p> <p>d) Siswa diberikan kebebasan untuk menyalurkan kreativitasnya melalui peran yang dimainkan</p> <p>e) Guru memberikan intruksi untuk kelompok yang akan mulai menampilkan hasil kreativitasnya dalam permainan peran</p> <p>f) Kelompok siswa menampilkan kreativitasnya melalui aksi peran (penampilan <i>Role Playing</i>)</p> <p>g) Siswa diberikan kebebasan dalam berekspresi menyalurkan kreativitasnya melalui aksi peran yang ditampilkan ketika pembelajaran IPS menggunakan metode <i>Role Playing</i></p> <p>h) Kelompok yang belum menunjukkan penampilan dipersilahkan untuk memperhatikan penampilan kelompok dan mendalami materi melalui metode <i>Role Playing</i></p> <p>i) Jalannya metode <i>Role Playing</i> tetap berada di alur pembelajaran IPS dengan bimbingan dari guru</p> <p>3) Konfirmasi</p> <p>Dalam kegiatan konfirmasi, guru:</p> <p>a) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa</p> <p>b) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan</p> <p>c. Kegiatan Penutup</p> <p>Dalam kegiatan penutup, guru:</p> <p>1) Membuat kesimpulan bersama-sama dari hasil pembelajaran</p> <p>2) Melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram.</p>	<p>40'</p> <p>3'</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	3) Memberikan tugas mandiri mengenai materi selanjutnya	2'
--	---------------------------------------------------------	----

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Buku IPS
2. Peta

G. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Hari/ Tanggal :

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam			
		Siswa membersihkan keadaan kelas			
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS			
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru			
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan			
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>			
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan			
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan			
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan			
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan			
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai			

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		dengan peran ketika memainkan peran			
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya			
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri			
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran			
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

RUBRIK PENILAIAN SISWA

No	Tahap Pembelajaran	Indikator	Skor		
			3	2	1
1	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan / menjawab salam	Siswa selalu mengucapkan / menjawab salam	Siswa terkadang mengucapkan/ menjawab salam	Siswa tidak pernah mengucapkan / menjawab salam
		Siswa membersihkan keadaan kelas	Siswa selalu membersihkan keadaan kelas	Siswa terkadang membersihkan keadaan kelas	Siswa tidak pernah membersihkan keadaan kelas
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran	Siswa selalu siap dalam mengikuti pembelajaran	Siswa terkadang siap dalam mengikuti	Siswa tidak pernah siap dalam mengikuti

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		IPS	IPS	pembelajaran IPS	pembelajaran IPS
2	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	Siswa mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	Siswa biasa saja dalam menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	Siswa tidak mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	Siswa mampu mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	siswa biasa saja dalam mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	siswa tidak mampu mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	siswa mampu melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	siswa terkadang melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	siswa tidak melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan
		Siswa bekerjasama ketika	Siswa mampu bekerjasama	Siswa terkadang bekerjasama	Siswa tidak mampu bekerjasama

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan
	siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	siswa mampu berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	siswa terkadang berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	siswa tidak mampu berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan
	siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	siswa mampu memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	siswa terkadang memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	siswa tidak mampu memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan
	siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika	Siswa mampu memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran	siswa terkadang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran	siswa tidak memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		memainkan peran	ketika memainkan peran	ketika memainkan peran	memainkan peran
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	siswa mampu bermain peran dengan penuh percaya diri	siswa terkadang bermain peran dengan penuh percaya diri	siswa tidak bermain peran dengan penuh percaya diri
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	siswa sangat semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	siswa tidak terlalu semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	siswa tidak semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	siswa tidak terlalu berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	siswa tidak berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya
3	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	Siswa dan guru mampu bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	Siswa dan guru terkadang bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	Siswa dan guru tidak secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	Siswa terkadang tertib mengakhiri pembelajaran	Siswa tidak tertib mengakhiri pembelajaran

d) Pada tahap pendahuluan

Pada kegiatan awal guru mengucapkan salam hal ini dinilai baik oleh observer, terlihat ketika guru membuka atau mengawali pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam terhadap siswa, begitupun siswa menanggapi dengan menjawab secara bersama-sama salam guru.

Guru mengecek kehadiran siswa satu persatu dengan memanggil nama lengkap siswa tersebut dan ini di nilai baik oleh guru mitra sebagai observer. Lalu setelah mengecek kehadiran siswa, guru memandu siswa untuk membimbing siswa untuk peka terhadap lingkungan sekitar dengan melihat kebersihan sekitar lingkungan tempat duduk siswa dan siswa yang merasa ada sampah di sekelilingnya segera membuang sampah tersebut ke tempat sampah namun pada kegiatan ini masih ada saja siswa yang acuh dan ini dirasa cukup oleh observer.

e) Tahap kegiatan inti

Kegiatan selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai dengan tidak terlalu lengkap sehingga observer menilai cukup untuk kegiatan ini. Guru menentukan scenario yang menarik dalam permainan peran (Role

Playing) sehingga observer pun menilai baik pada kegiatan ini, karena dengan scenario yang menarik membuat siswa terlihat lebih semangat dan antusias dalam pembelajaran. Lalu guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan keadaan kelas yang cukup gaduh sehingga observer menilai cukup pada kegiatan ini dan keadaan kelas itulah yang dirasa kurang kondusif oleh peneliti.

Guru memulai pembelajaran sebagai pemegang kendali berjalannya kegiatan Role Playing dengan cukup baik, karena ini kegiatan pada siklus awal maka observer menilai cukup pada kegiatan ini dilihat pula dari keadaan kelas tadi yang dirasa belum terlalu kondusif karena siswa merasa asing dengan metode ini.

Pada tahap penampilan metode *Role Playing* guru dinilai cukup baik dalam membimbing siswa melakukan permainan peran dan mengumpulkan data serta dinilai sudah baik saat membimbing siswa untuk melanjutkan permainan peran dikelas, hal ini terlihat ketika guru menghampiri setiap kelompok satu persatu dan membimbing kelompok dalam mendiskusikan dan menganalisis kesulitan yang diperoleh kelompok.

f) Tahap kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup guru dinilai cukup dalam memberikan kesempatan siswa untuk bertanya mengenai hal-hal atau materi yang belum dimengerti siswa, hal ini dapat dilihat ketika banyak siswa yang mengacungkan tangan untuk bertanya, guru hanya menunjuk satu orang saja yang bertanya tidak memberikan kesempatan bertanya kepada seluruh siswa. Dalam memberikan komentar dan penjelasan tentang hasil kegiatan belajar serta memberikan penilaian, guru sudah baik yakni dengan

selalu memberikan garis besar materi yang sudah diajarkan serta melaksanakan penilaian secara evaluasi dengan mendata siapa saja siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran pada lembar nilai. Dalam menutup pembelajaran pun guru sudah baik, hal ini terlihat ketika sebelum guru menutup kegiatan pembelajaran guru memberitahukan materi yang akan di bahas pada pertemuan selanjutnya dan meminta siswa untuk membacanya terlebih dahulu, barulah setelah itu guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam. Respon siswa sudah baik dengan masih memperhatikan guru dan menjawab salam secara bersama ketika guru menutup kegiatan pembelajaran.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(RPP)

Nama Sekolah	: SMP Negeri 14 Bandung
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester	: VII B / Genap
Standar Kompetensi	: 6. Memahami kegiatan ekonomi masyarakat
Kompetensi Dasar	: 6.1 Mendeskripsikan pola kegiatan ekonomi penduduk, penggunaan lahan, dan pola permukiman berdasarkan kondisi fisik permukaan bumi.
Alokasi Waktu	: 2 X 40 Menit (1 X Pertemuan)

A. INDIKATOR PEMBELAJARAN

1. Mendeskripsikan bentuk penggunaan lahan di wilayah transisi
2. Mengidentifikasi mata pencaharian penduduk dibidang pertanian dan non pertanian
3. Mendeskripsikan pola pemukiman penduduk

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah pembelajaran dilakukan diharapkan :

1. Melalui metode *Role Playing* siswa mampu mendeskripsikan bentuk penggunaan lahan di wilayah transisi
2. Melalui metode *Role Playing* siswa mampu mengidentifikasi mata pencaharian penduduk di bidang pertanian dan non pertanian
3. Melalui media *Power Point* siswa mampu mendeskripsikan pola pemukiman penduduk

C. MATERI PEMBELAJARAN

1. Bentuk penggunaan lahan di wilayah transisi
2. Mata pencaharian penduduk dibidang pertanian dan non pertanian
3. Pola pemukiman penduduk

D. METODE PEMBELAJARAN

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Media *power point*
4. Metode *Role Playing*

E. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

NO	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
1	<p>a. Pendahuluan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru memberi salam dan memfasilitasi siswa untuk berdo'a 2) Guru memeriksa kebersihan dan kehadiran siswa. 3) Guru membacakan SK, KD dan Indikator yang diharapkan. 4) Memberikan motivasi kepada siswa agar siap dalam mengikuti pembelajaran. 5) Apersepsi (pengetahuan prasarat) : <ol style="list-style-type: none"> a) Apa yang dimaksud dengan Negara agraris? b) Apakah sebagian besar masyarakat Indonesia bermata pencaharian petani? <p>b. Kegiatan Inti :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi, guru: <ol style="list-style-type: none"> a) Menjelaskan mengenai pola kegiatan ekonomi penduduk Indonesia dan penggunaan lahannya b) Melibatkan siswa mencari informasi yang luas mengenai mata pencaharian penduduk di bidang pertanian dan non pertanian c) Menjelaskan mengenai pola pemukiman penduduk 2) Elaborasi 	<p>3'</p> <p>2'</p> <p>30'</p>

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	<p>Dalam kegiatan elaborasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru membagi siswa ke dalam 8 kelompok Setiap kelompok siswa diberi skenario masing-masing mengenai penggunaan lahan di wilayah transisi Dari skenario tersebut siswa diberi kesempatan untuk saling berdiskusi mendalami materi melalui skenario tersebut dan memainkan peran cerita yang baik didalam pembelajaran IPS menggunakan metode <i>Role Playing</i> Siswa diberikan kebebasan untuk menyalurkan kreativitasnya melalui peran yang dimainkan Guru memberikan intruksi untuk kelompok yang akan mulai menampilkan hasil kreativitasnya dalam permainan peran Kelompok siswa menampilkan kreativitasnya melalui aksi peran (penampilan <i>Role Playing</i>) Siswa diberikan kebebasan dalam berekspresi menyalurkan kreativitasnya melalui aksi peran yang ditampilkan ketika pembelajaran IPS menggunakan metode <i>Role Playing</i> Kelompok yang belum menunjukkan penampilan dipersilahkan untuk memperhatikan penampilan kelompok dan mendalami materi melalui metode <i>Role Playing</i> Jalannya metode <i>Role Playing</i> tetap berada di alur pembelajaran IPS dengan bimbingan dari guru <p>3) Konfirmasi</p> <p>Dalam kegiatan konfirmasi, guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa Guru bersama siswa bertanyajawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan 	<p>40'</p> <p>3'</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	<p>c. Kegiatan Penutup</p> <p>Dalam kegiatan penutup, guru:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Membuat kesimpulan bersama-sama dari hasil pembelajaran 2) Melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram. 3) Memberikan tugas mandiri mengenai materi selanjutnya 	2'
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

3. Buku IPS

G. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Hari/ Tanggal :

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam			
		Siswa membersihkan keadaan kelas			
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS			
2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru			
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan			
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>			
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan			
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan			

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan			
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan			
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran			
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya			
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri			
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran			
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

RUBRIK PENILAIAN SISWA

No	Tahap Pembelajaran	Indikator	Skor		
			3	2	1
1	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan / menjawab salam	Siswa selalu mengucapkan / menjawab salam	Siswa terkadang mengucapkan/ menjawab salam	Siswa tidak pernah mengucapkan / menjawab salam
		Siswa membersihkan keadaan kelas	Siswa selalu membersihkan keadaan kelas	Siswa terkadang membersihkan keadaan kelas	Siswa tidak pernah membersihkan keadaan kelas
		Siswa siap	Siswa selalu	Siswa	Siswa tidak

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		dalam mengikuti pembelajaran IPS	siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	terkadang siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	pernah siap dalam mengikuti pembelajaran IPS
2	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	Siswa mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	Siswa biasa saja dalam menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	Siswa tidak mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	Siswa mampu mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	siswa biasa saja dalam mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	siswa tidak mampu mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	siswamampu melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	siswaterkadang melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	siswa tidak melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	Siswa mampu bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	Siswa terkadang bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	Siswa tidak mampu bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	siswa mampu berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	siswa terkadang berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	siswa tidak mampu berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	siswa mampu memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	siswa terkadang memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	siswa tidak mampu memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan
		siswa memiliki gesture tubuh	Siswa mampu memiliki	siswa terkadang memiliki	siswa tidak memiliki gesture tubuh

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	siswa mampu bermain peran dengan penuh percaya diri	siswa terkadang bermain peran dengan penuh percaya diri	siswa tidak bermain peran dengan penuh percaya diri
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	siswa sangat semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	siswa tidak terlalu semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	siswa tidak semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	siswa tidak terlalu berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	siswa tidak berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya
3	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali	Siswa dan guru mampu bersamaan menyimpulkan kembali	Siswa dan guru terkadang bersamaan menyimpulkan kembali hasil	Siswa dan guru tidak secara bersamaan menyimpulkan kembali

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		hasil pembelajaran	hasil pembelajaran	pembelajaran	n kembali hasil pembelajaran
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	Siswa terkadang tertib mengakhiri pembelajaran	Siswa tidak tertib mengakhiri pembelajaran

4) Pada tahap pendahuluan

Pada kegiatan awal guru mengucapkan salam hal ini dinilai baik oleh observer, terlihat ketika guru membuka atau mengawali pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam terhadap siswa, begitupun siswa menanggapi dengan menjawab secara bersama-sama salam guru.

Dalam mengulas materi sebelumnya guru sudah baik, hal ini terlihat dengan tidak hanya sekedar menanyakan pokok materi secara singkat saja tetapi juga menstimulus siswa untuk memberikan contoh dan pemahaman mereka mengenai materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya, serta memotivasi siswa dengan meminta siswa memberikan pemahamannya mengenai kejadian pada masa kolonial Eropa dan semakin banyak siswa yang dengan semangat ingin memberikan pemahaman mereka mengenai materi tersebut, namun karena waktu maka hanya ada dua orang siswa yang memaparkan pemahamannya diantaranya NAI dan FAS saja yang diberi kesempatan untuk memberikan pendapat. Dalam memberikan

penghargaan terhadap siswa pun guru sudah baik hal ini terlihat pada saat setiap siswa yang memberikan pendapat, guru selalu memberikan pujian seperti “iya bagus nak...” “pintar nak... ayo semuanya tepuk tangan”. Hal tersebut pun membuat siswa bersemangat mengajukan pendapat mereka. Dalam menjelaskan secara menyimpulkan dari hasil pendapat siswa mengenai masa kolonial Eropa dalam motivasi dinilai baik oleh observer karena sudah mampu mencakup keseluruhan tanggapan dari siswa.

5) Tahap kegiatan inti

Pada saat kegiatan inti tahap eksplorasi, guru menjelaskan materi mengenai bentuk penggunaan lahan di wilayah transisi yang dikemas dalam sebuah media *power point* yang dirancang oleh guru, hal ini disambut baik oleh siswa terlihat dari antusias siswa dalam menyimak materi tersebut. Hal ini juga menambah nilai yang diberikan observer kepada guru. Kemudian pada saat kegiatan inti tahap elaborasi guru menyajikan atau mengajukan scenario yang mencakup materi yang menuntut siswa untuk mendalami materi dan menampilkannya melalui peran yang dimainkan, observer menganggap sudah baik, hal ini terlihat dari antusias siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* karena terlihat siswa yang sudah mulai fokus atau memberikan perhatiannya terhadap materi, hal ini terlihat saat siswa bersama kelompoknya antusias saat akan tampil menunjukkan aksinya dan kelompok yang memperhatikan ketika belum mendapatkan bagian untuk menampilkan peran.

Pada tahap iketika guru mengarahkan siswa lain untuk memperhatikan penampilan kelompok yang sedang bermain peran dinilai cukup karena masih ada sebagian siswa yang asikd dengan perannya sendiri. Guru tetap memiliki kendali terhadap jalannya permainan peran sehingga guru melakukan sedikit teguran kepada siswa yang masih kurang memperhatikan kelompok penampil.

Pada tahap selanjutnya guru tetap memegang kendali terhadap jalannya pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dan ini dinilai baik oleh observer karena peneliti mengelola kelas dengan baik dan memegang kendali seutuhnya dalam pembelajaran sehingga terciptanya pembelajaran yang kondusif dan terarah juga menyenangkan. Siswa antusias pada saat berjalannya permainan peran, dan guru dapat membimbing siswa dengan baik dalam kegiatan pembelajaran.

6) Tahap kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup guru dinilai baik dalam memberikan kesempatan siswa untuk bertanya mengenai hal-hal atau materi yang belum dimengerti siswa, hal ini dapat dilihat ketika banyak siswa yang mengacungkan tangan untuk bertanya, guru memberikan kesempatan bertanya kepada seluruh siswa. Dalam memberikan komentar dan penjelasan tentang hasil kegiatan belajar serta memberikan penilaian, guru dinilai baik yakni dengan selalu memberikan garis besar materi yang sudah diajarkan serta melaksanakan penilaian secara evaluasi dengan mendata siapa saja siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam menutup pembelajaran pun guru

dinilai baik, hal ini terlihat ketika sebelum guru menutup kegiatan pembelajaran guru memberitahukan materi yang akan di bahas pada pertemuan selanjutnya dan meminta siswa untuk membacanya terlebih dahulu, barulah setelah itu guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam. Respon siswa sudah baik dengan masih memperhatikan guru dan menjawab salam secara bersama ketika guru menutup kegiatan pembelajaran.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMP Negeri 14 Bandung
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester : VII B / Genap
Standar Kompetensi : 6. Memahami kegiatan ekonomi masyarakat
Kompetensi Dasar : 6.2. Mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi, yang meliputi kegiatan konsumsi, produksi, dan distribusi barang/jasa.
Alokasi Waktu : 2 X 40 Menit (1 X Pertemuan)

A. INDIKATOR PEMBELAJARAN

1. Mendeskripsikan pengertian konsumsi, produksi dan distribusi
2. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi
3. Mendeskripsikan kegiatan produksi dan kegiatan distribusi

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah pembelajaran dilakukan diharapkan :

1. Melalui media *Power Point* siswa mampu mendeskripsikan pengertian konsumsi, produksi, dan distribusi

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Melalui metode *Role Playing* siswa mampu mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi
3. Melalui media *Power Point* siswa mampu mendeskripsikan kegiatan produksi dan distribusi

C. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengertian konsumsi, produksi, dan distribusi
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi
3. Kegiatan produksi dan distribusi

D. METODE PEMBELAJARAN

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Media *power point*
4. Metode *Role Playing*

E. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

NO	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
1	<p>a. Pendahuluan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru memberi salam dan memfasilitasi siswa untuk berdoa'a 2) Guru memeriksa kebersihan dan kehadiran siswa. 3) Guru membacakan SK, KD dan Indikator yang diharapkan. 4) Memberikan motivasi kepada siswa agar siap dalam mengikuti pembelajaran. 5) Apersepsi (pengetahuan prasarat) : <ol style="list-style-type: none"> a) Apa kalian tahu apa itu konsumsi? b) Apakah faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi? <p>b. Kegiatan Inti :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Eksplorasi <p>Dalam kegiatan eksplorasi, guru:</p>	<p>3'</p> <p>2'</p>

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	<p>a) Menjelaskan pengertian konsumsi, produksi dan distribusi</p> <p>b) Melibatkan siswa mencari informasi yang luas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi</p> <p>c) Menjelaskan mengenai kegiatan produksi dan distribusi</p> <p>2) Elaborasi</p> <p>Dalam kegiatan elaborasi:</p> <p>a) Guru membagi siswa ke dalam 8 kelompok</p> <p>b) Setiap kelompok siswa diberi skenario masing-masing mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi</p> <p>c) Dari skenario tersebut siswa diberi kesempatan untuk saling berdiskusi mendalami materi melalui skenario tersebut dan memainkan peran cerita yang baik didalam pembelajaran IPS menggunakan metode <i>Role Playing</i></p> <p>d) Siswa diberikan kebebasan untuk menyalurkan kreativitasnya melalui peran yang dimainkan</p> <p>e) Guru memberikan intruksi untuk kelompok yang akan mulai menampilkan hasil kreativitasnya dalam permainan peran</p> <p>f) Kelompok siswa menampilkan kreativitasnya melalui aksi peran (penampilan <i>Role Playing</i>)</p> <p>g) Siswa diberikan kebebasan dalam berekspresi menyalurkan kreativitasnya melalui aksi peran yang ditampilkan ketika pembelajaran IPS menggunakan metode <i>Role Playing</i></p> <p>h) Kelompok yang belum menunjukkan penampilan dipersilahkan untuk memperhatikan penampilan kelompok dan mendalami materi melalui metode <i>Role Playing</i></p> <p>i) Jalannya metode <i>Role Playing</i> tetap berada di alur pembelajaran IPS dengan bimbingan dari guru</p>	<p>30'</p> <p>40'</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	<p>3) Konfirmasi</p> <p>Dalam kegiatan konfirmasi, guru:</p> <p>a) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa</p> <p>b) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan</p>	3'
	<p>c. Kegiatan Penutup</p> <p>Dalam kegiatan penutup, guru:</p> <p>1) Membuat kesimpulan bersama-sama dari hasil pembelajaran</p> <p>2) Melakukan penilaian terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram.</p> <p>3) Memberikan tugas mandiri mengenai materi selanjutnya</p>	2'

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

4. Buku IPS

G. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Hari/ Tanggal :

No	Tahap pembelajaran	Aktivitas siswa	Kriteria		
			B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan/ menjawab salam			
		Siswa membersihkan keadaan kelas			
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS			

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru			
		Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan			
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>			
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan			
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan			
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan			
		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan			
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran			
		siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya			
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri			
3.	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran			
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran			

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
31-45	66,6-100%	Baik
16-30	33%-66,6%	Cukup
0-15	0-33%	Kurang

B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

RUBRIK PENILAIAN SISWA

No	Tahap	Indikator	Skor
----	-------	-----------	------

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	Pembelajaran		3	2	1
1	Kegiatan Awal	Siswa mengucapkan / menjawab salam	Siswa selalu mengucapkan / menjawab salam	Siswa terkadang mengucapkan/ menjawab salam	Siswa tidak pernah mengucapkan / menjawab salam
		Siswa membersihkan keadaan kelas	Siswa selalu membersihkan keadaan kelas	Siswa terkadang membersihkan keadaan kelas	Siswa tidak pernah membersihkan keadaan kelas
		Siswa siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	Siswa selalu siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	Siswa terkadang siap dalam mengikuti pembelajaran IPS	Siswa tidak pernah siap dalam mengikuti pembelajaran IPS
2	Tahap Metode <i>Role Playing</i>	Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	Siswa mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	Siswa biasa saja dalam menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru	Siswa tidak mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru
		Siswa	Siswa	siswa biasa	siswa tidak

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	mampu mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	saja dalam mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	mampu mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan
		Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	siswa mampu melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	siswa terkadang melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	siswa tidak melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan
		Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	Siswa mampu bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	Siswa terkadang bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	Siswa tidak mampu bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan
		siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	siswa mampu berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	siswa terkadang berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan	siswa tidak mampu berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	siswa mampu memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	siswa terkadang memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	siswa tidak mampu memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan
		siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	Siswa mampu memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	siswa terkadang memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran	siswa tidak memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran
		siswa bermain peran dengan penuh percaya diri	siswa mampu bermain peran dengan penuh percaya diri	siswa terkadang bermain peran dengan penuh percaya diri	siswa tidak bermain peran dengan penuh percaya diri
		siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	siswa sangat semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	siswa tidak terlalu semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>	siswa tidak semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i>
		siswa berani	siswa berani	siswa tidak	siswa tidak

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	terlalu berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya	berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya
3	Kegiatan Penutup	Siswa dan guru secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	Siswa dan guru mampu bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	Siswa dan guru terkadang bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran	Siswa dan guru tidak secara bersamaan menyimpulkan kembali hasil pembelajaran
		Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	Siswa dapat tertib mengakhiri pembelajaran	Siswa terkadang tertib mengakhiri pembelajaran	Siswa tidak tertib mengakhiri pembelajaran

d) Pada tahap pendahuluan

Pada kegiatan awal guru mengucapkan salam hal ini dinilai baik oleh observer, terlihat ketika guru membuka atau mengawali pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam terhadap siswa, begitupun siswa menanggapi dengan menjawab secara bersama-sama salam guru.

Dalam mengulas materi sebelumnya guru sudah baik, hal ini terlihat dengan tidak hanya sekedar menanyakan pokok materi

secara singkat saja tetapi juga menstimulus siswa untuk memberikan contoh dan pemahaman mereka mengenai materi yang dipelajari pada pertemuan sebelumnya, serta memotivasi siswa dengan meminta siswa memberikan pemahamannya mengenai pengertian konsumsi dan semakin banyak siswa yang dengan semangat ingin memberikan pemahaman mereka mengenai pengertian konsumsi karena keterbatasan waktu maka hanya ada dua orang siswa yang ditunjuk oleh guru untuk dapat menjawab dan siswa tersebut ialah FAS dan SDLS kedua siswa tersebut adalah dua orang siswa yang diberi kesempatan untuk berpendapat mengenai pemahaman mereka tentang materi yang bersangkutan. Dalam memberikan penghargaan terhadap siswa pun guru sudah baik hal ini terlihat pada saat setiap siswa yang memberikan pendapat, guru selalu memberikan pujian seperti “bagus...” “pintar nak... ayo semuanya tepuk tangan”. Hal tersebut pun membuat siswa lebih bersemangat lagi untuk mengajukan pendapat mereka. Dalam menjelaskan secara menyimpulkan dari hasil pendapat siswa mengenai pengertian konsumsi dalam motivasi dinilai sudah baik oleh observer karena sudah mampu mencakup keseluruhan tanggapan dari siswa.

e) Tahap kegiatan inti

Pada saat kegiatan inti tahap eksplorasi, guru menjelaskan materi faktor yang mempengaruhi konsumsi secara singkat dengan menggunakan metode ceramah, kemudian guru memperlihatkan tampilan media *power point* yang telah dibuat oleh guru dengan kemasan yang menarik untuk memaparkan materi agar dapat terlihat lebih jelas dan lebih dimengerti oleh siswa juga menarik

perhatian siswa agar lebih terarah ke dalam materi. Hal ini disambut baik oleh siswa terlihat dari antusias siswa dalam menyimak materi yang ditayangkan oleh guru. Hal ini juga menambah nilai yang diberikan observer kepada guru. Kemudian pada saat kegiatan inti tahap elaborasi guru menyajikan atau mengajukan scenario yang akan menjadi pegangan siswa dalam bermain peran atau berjalannya pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*, observer menganggap sudah sangat baik, hal ini terlihat dari antusias siswa dalam menerima scenario, lalu mendiskusikannya dengan kelompok masing-masing dan penampilan yang baik karena telah mendalami peran dan dapat menggambarkan situasi yang sesungguhnya yang ada didalam cerita tersebut. Siswa sudah mengerti dan memahami jalannya pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* tersebut sehingga pembelajaran belajar dengan sempurna tanpa hambatan berarti dan siswa yang sudah fokus atau memberikan perhatiannya terhadap materi, terlihat pula saat siswa bersama kelompoknya antusias saat mendapatkan scenario juga saat menampilkan peran yang dimainkannya didepan kelas.

Pada tahap pengelolaan kelas, guru mengelola kelas dengan baik dimana guru dapat mengarahkan siswa berada pada pembelajaran yang tertib dan menyenangkan menggunakan metode *Role Playing*, guru berkeliling tempat duduk siswa untuk memastikan bahwa siswa dapat dengan rapi dan tertib sesuai dengan arahan guru sehingga terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan terarah dengan baik. Dari kegiatan guru seperti

inilah maka observer menilai tingkah laku guru ini sangat baik dan tidak ada hambatan berarti dalam proses pembelajaran.

Ketika pembelajaran berjalan dengan baik menggunakan metode *Role Playing* tidak jauh pula dari peran guru dalam mengarahkan siswa untuk memperhatikan kelompok yang sedang tampil di depan kelas, kegiatan guru tersebut dilakukan dengan cara menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran juga guru mengelola kelas dengan baik dan peran guru tersebut dinilai baik oleh observer karena kelas dapat tertib dan terarah dengan baik ketika proses pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.

Guru memegang kendali penuh pada saat proses pembelajaran terlihat pada saat guru memegang kendali selama proses pembelajaran dan siswa yang tertib dalam proses pembelajaran sesuai dengan data hasil observasi guru yang dilakukan oleh peneliti di atas dan kegiatan ini dinilai baik oleh observer sehingga tidak ada kendala berarti pada saat proses pembelajaran berlangsung karena seluruh siswa tertib sesuai dengan arahan dan melakukan proses pembelajaran dengan antusias dan kreativitas yang tersalurkan ke dalam permainan peran didalam pembelajaran.

f) Tahap kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup guru dinilai sudah sangat baik dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal atau materi yang belum dimengerti siswa, hal ini dapat dilihat ketika banyak siswa yang mengacungkan tangan untuk bertanya, guru memberikan kesempatan bertanya kepada seluruh siswa. Dalam memberikan komentar dan penjelasan

tentang hasil kegiatan belajar serta memberikan penilaian, guru dinilai sudah baik yakni dengan selalu memberikan garis besar materi yang sudah diajarkan serta melaksanakan penilaian secara evaluasi dengan mendata siapa saja siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran pada lembar nilai. Dalam menutup pembelajaran pun guru sudah baik, hal ini terlihat ketika sebelum guru menutup kegiatan pembelajaran guru memberitahukan materi yang akan di bahas pada pertemuan selanjutnya dan meminta siswa untuk membacanya terlebih dahulu, barulah setelah itu guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam. Respon siswa sangat baik dengan masih memperhatikan guru dan menjawab salam secara serempak ketika guru menutup kegiatan pembelajaran.

2. Data Hasil Wawancara

a. Wawancara dengan Guru

Pada umumnya berdasarkan wawancara dengan guru, guru menanggapi dengan positif tugas yang diberikan kepada siswa, hal tersebut membuat siswa tidak merasa bosan dengan pelajaran IPS, selain itu siswa mampu mencurahkan kreativitasnya di dalam pembelajaran, siswa diperkenalkan dengan metode *Role Playing* dimana siswa harus bermain dengan peran dan mengaitkannya dengan materi pembelajaran dikelas.

Dengan pembelajaran yang diawali dengan materi latar belakang masuknya bangsa Eropa ke Indonesia hingga siswa lalu diajak masuk kedalam cerita dimana siswa harus menjelaskan, memeragakan, dan memerankan pelayaran bangsa Eropa hingga

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

akhirnya masuk ke Indonesia. Materi selanjutnya yaitu penggunaan lahan di wilayah transisi, dan materi terakhir ialah factor-faktor yang mempengaruhi. Melalui pemeranan tokoh yang dilakukan oleh siswa didalam pembelajaran, siswa diberikan kebebasan untuk mencurahkan kemampuannya dalam membuat suatu hal yang bermanfaat di dalam pembelajaran, tanpa tersadar siswa dapat dibentuk menjadi individu yang memahami isi materi secara utuh dengan caranya sendiri. Terlihat pada praktiknya, guru terkesan dengan penampilan permainan peran yang dibuat oleh para siswa, hal ini menjadikan suatu yang positif dalam pembelajaran dan harus lebih dikembangkan kembali di dalam pembelajaran IPS. Karena pada umumnya kreativitas siswa jarang sekali digali di dalam pembelajaran IPS.

Untuk selanjutnya tugas-tugas seperti ini perlu dikembangkan dan diberlakukan untuk seluruh kelas agar menjadi hal yang menarik di dalam pembelajaran IPS, dan yang paling pentingnya lagi, hal ini menjadi sumber pemahaman yang akan membentuk siswa menjadi individu yang dapat menyalurkan kreativitas yang dimilikinya kedalam pembelajaran IPS. Selain itu siswa akan terus berkembang menjadi individu yang kreatif.

b. Wawancara dengan Siswa

Berdasarkan wawancara kepada siswa, siswa menanggapi dengan baik, menurut mereka melakukan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* ini membuat mereka tidak bosan dengan pembelajaran IPS, kegiatan yang dilakukan tidak terpaku hanya kepada guru tetapi siswa ikut serta didalam penyampaian materi menggunakan metode tersebut siswa ikut turun langsung menerangkan materi yang ingin disampaikan guru karena siswa memerankan tokoh

yang ada didalam scenario cerita yang didalamnya menyangkut materi yang ingin disampaikan. Dan kegiatan ini merupakan kegiatan-kegiatan yang disukai oleh siswa karena siswa saling menyalurkan kreativitasnya ke dalam peran yang harus dimainkan. Kegiatan ini dinilai sangat mengasyikan oleh siswa, karena metode pembelajaran ini membuat siswa bisa menuangkan kreativitasnya.

Hal tersebut menjadi begitu mengasyikan saat siswa bersama-sama bekerja kelompok disuatu tempat, selain belajar, mereka pun bisa bermain bersama terutama ketika siswa bersama-sama mencoba peran tokoh masing-masing yang akan dimainkan didepan kelas. Dan itu jarang dilakukan sebelumnya, kemudian menjadi terasa lebih dekat dengan teman-temannya.

Dari hal tersebut siswa menanggapi dengan baik dan tidak mengeluh dengan kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru dikelas, tidak nampak bahwa siswa merasa terpaksa dengan perintah yang diberikan oleh guru dalam melakukan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Sehingga siswa dengan senang hati mengerjakan tugasnya dan menjadi kebanggaan bagi mereka atas hasil di dapatkannya.

3. Data Hasil Catatan Lapangan

Selain pedoman wawancara, peneliti pun menggunakan catatan lapangan sebagai instrument dalam penelitian yang dilakukan mengenai penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Isi dari catatan lapangan berupa aktivitas yang telah terjadi selama penelitian berlangsung, berikut hasil catatan lapangan

peneliti pada siklus pertama, siklus kedua dan siklus ketiga yang akan ditampilkan pada tabel dibawah ini

Catatan Lapangan Berupa Aktivitas Yang Telah Terjadi Didalam Kelas Selama Pelaksanaan Siklus Pertama

Hari/ Tanggal : Senin, 23 Maret 2015
 Kelas/ Sekolah : VII B/ SMP Negeri 14 Bandung
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Waktu : 09.20 – 10.40

Waktu	Deskripsi	Keterangan
09.20	Guru memasuki ruangan dengan berpakaian blazer hitam putih yang dipadupadankan dengan kerudung abu-abu dan celana berwarna senada dengan kerudung lalu mengucapkan salam kemudian memerintah siswa untuk memeriksa kebersihan di sekeliling tempat duduknya, dan guru mengecek kehadiran siswa satu per satu.	Siswa menjawab salam dengan antusias. Masih banyak siswa yang tidak mengikuti intruksi guru untuk memeriksa kebersihan di sekitar tempat duduknya. Guru kurang dapat mengarahkan siswa untuk memeriksa kebersihan di sekitar tempat duduknya.
09.25	Guru berdiri di tengah-tengah kelas untuk membuka proses pembelajaran. Guru membuka proses pembelajaran dengan menyapa kabar siswa. Setelah itu guru menyuruh siswa membuka buku catatan IPS mereka dan guru menyampaikan SK/KD dan	Sebagian siswa menjawab kabar sesuai dengan pertanyaan guru dengan antusias. Sebagian siswa lain menjawab dengan biasa saja, siswa masih belum

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	indicator yang diharapkan lalu siswa secara umum mendengarkan dengan seksama.	fokus untuk memulai proses pembelajaran karena kondisi yang masih kelelahan setelah melakukan pembelajaran sebelumnya.
09.28	Guru melakukan motivasi dengan menampilkan <i>power point</i> mengenai materi dan menampilkan gambar bendera suatu Negara lalu guru bertanya kepada siswa “ <i>apa kalian tahu bendera Negara apa ini?</i> ” pada awalnya siswa menjawab secara bersama-sama pertanyaan yang diajukan oleh guru tersebut. Kemudian guru meminta siswa untuk tenang dan mengacungkan tangan bagi siswa yang mau menjawab. MDA memberikan jawaban bahwa itu merupakan bendera Negara portugis. Setelah MDA memberikan pendapat, guru pun menyimpulkan pendapat siswa. Guru menjelaskan secara singkat materi mengenai “masa kolonial Eropa” menggunakan media <i>power point</i> .	Pada awalnya siswa menjawab secara bersama-sama pertanyaan yang diajukan oleh guru. semua siswa terlihat mulai fokus untuk belajar. Siswa diminta mencatat materi yang disampaikan oleh guru.
09.35	Setelah materi rampung disampaikan, guru membagi siswa ke dalam 8 kelompok dan meminta siswa duduk secara kelompok yang sudah ditentukan oleh guru. Guru memberikan skenario kepada masing-masing kelompok siswa mengenai alur perjalanan bangsa Eropa hingga akhirnya	Sebagian siswa masih gaduh karena duduk secara berkelompok. Siswa antusias ketika guru sudah memberikan scenario kepada kelompok lalu mereka saling berdiskusi dan keadaan kelas menjadi gaduh karena para siswa

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	sampai di Indonesia. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk dapat memahami dan mendalami peran yang ada di dalam scenario dan diberikan kebebasan seutuhnya untuk melakukan peran.	mencoba memerankan tokoh-tokoh dalam cerita
09.45	Guru memandu proses kerja kelompok, memberikan penjelasan dan memberikan contoh.	Pada saat guru memberikan penjelasan masih ada siswa yang asik dengan peran yang akan dimainkannya.
09.48	setelah siswa mulai mengerti maksud dari permainan peran atau metode <i>Role Playing</i> lalu guru mulai memegang kendali jalannya penampilan kelompok untuk saling memerankan tokoh dan cerita dari scenario yang diberikan. Masing-masing kelompok saling menampilkan cerita mengenai perjalanan bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia.	Beberapa anggota kelompok yang berisik dan gaduh karena mereka saling mementingkan tokoh yang akan dimainkannya sehingga saling mencoba memainkan peran ketika ada kelompok yang sedang tampil. Hal ini diatasi oleh guru dengan cara mendekati dan menegur siswa tersebut dan meminta siswa-siswa tersebut ikut memperhatikan kelompok yang sedang tampil didepan.
10.28	Guru kembali memimbing setiap kelompok untuk memerankan tokoh dengan baik, dan kelompok yang belum menunjukkan penampilannya diharapkan untuk memperhatikan.	Siswa mulai gaduh dan berisik, ada yang bermain-main dengan perannya masing-masing namun setelah guru memberikan arahan maka siswa kembali focus memperhatikan kelompok yang sedang

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		menampilkan <i>Role Playing</i>
10.30	Setiap setelah penampilan kelompok guru selalu menanyakan isi cerita kepada siswa dan menyimpulkan apa yang sudah ditampilkan oleh kelompok siswa tersebut	Siswa fokus memperhatikan guru ketika guru sedang menyimpulkan isi cerita dan materi.
10.38	Bel istirahat berbunyi. Guru menutup proses pembelajaran dengan menyimpulkan hasil penampilan dan materi. Kemudian proses pembelajaran ditutup dengan berdo'a dan mengucapkan salam.	Siswa sudah mulai tidak konsentrasi karena sudah ingin istirahat.

Catatan Lapangan Berupa Aktivitas Yang Telah Terjadi Didalam Kelas Selama Pelaksanaan Siklus Kedua

Hari/ Tanggal : Jumat, 10 April 2015
 Kelas/ Sekolah : VII B/ SMP Negeri 14 Bandung
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Waktu : 08.00 – 09.20

Waktu	Deskripsi	Keterangan
08.00	Guru memasuki ruangan dengan berpakaian batik yang dipadupadankan dengan	Siswa menjawab salam dengan antusias.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	kerudung kuning dan rok berwarna hitam lalu mengucapkan salam kemudian mengarahkan siswa untuk memeriksa kebersihan di sekeliling tempat duduknya, dan guru mengecek kehadiran siswa satu per satu.	Siswa mulai antusias dalam menjaga kebersihan kelas dan sekeliling tempat duduknya karena banyak siswa yang mulai membuang sampah yang terdapat di sekeliling tempat duduk dengan tertib melalui arahan guru.
08.05	Guru berdiri di tengah-tengah kelas untuk membuka proses pembelajaran. Guru membuka proses pembelajaran dengan menyapa kabar siswa. Lalu berkeliling kelas setelah itu guru menyuruh siswa membuka buku catatan IPS mereka dan guru menyampaikan SK/KD dan indikator yang diharapkan lalu siswa secara umum mendengarkan dengan seksama.	Siswa menjawab kabar mereka baik dengan semangat dan antusias Sebagain siswa dirasa belum terlalu focus karena masih ada saja yang sedang mengobrol dengan teman sebayanya membahas tentang metode <i>Role Playing</i> .
08.08	Guru melakukan motivasi dengan menampilkan <i>power point</i> mengenai materi pola ekonomi penduduk lalu guru bertanya kepada siswa “ <i>apa kalian tahu apa yang dimaksud dengan Negara agraris?</i> ” siswa menjawab secara bersama-sama tanpa arahan tentang pertanyaan yang diajukan oleh guru tersebut. Kemudian guru menampilkan jawaban dari pertanyaan tersebut ke dalam <i>power point</i> dan meminta siswa untuk tenang serta menjawab bersamaan jawaban yang sudah tertera didalam <i>power point</i> .	Pada awalnya siswa menjawab secara bersama-sama pertanyaan yang diajukan oleh guru dengan tidak terarah. Setelah adanya arahan guru maka jawaban tersampaikan dengan baik. semua siswa terlihat mulai fokus untuk belajar. Siswa diminta mencatat materi yang disampaikan oleh guru.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	Guru menjelaskan secara singkat materi mengenai “ <i>pola kegiatan ekonomi penduduk</i> ” menggunakan media <i>power point</i> .	
08.15	Setelah materi rampung disampaikan, guru meminta siswa duduk ke dalam 8 kelompok yang sudah ditentukan. Guru memberikan skenario kepada masing-masing kelompok siswa mengenai penggunaan lahan di wilayah transisi. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk dapat memahami dan mendalami peran yang ada di dalam skenario dan diberikan kebebasan seutuhnya untuk melakukan peran.	Sebagian siswa sudah mulai mengerti dan tertib namun masih saja ada yang gaduh karena duduk secara berkelompok. Siswa antusias ketika guru sudah memberikan skenario kepada kelompok lalu mereka saling berdiskusi dan keadaan kelas mulai terarah dan tertib dalam diskusi tidak terlalu gaduh ketika para siswa mencoba memerankan tokoh-tokoh dalam cerita
08.25	Guru memandu proses kerja kelompok.	Pada saat guru memberikan penjelasan masih ada siswa yang asik dengan peran yang akan dimainkannya.
08.28	Guru memegang kendali jalannya penampilan kelompok untuk saling memerankan tokoh dan cerita dari skenario yang diberikan. Masing-masing kelompok saling menampilkan cerita mengenai penggunaan lahan di wilayah transisi.	Mulai terlihat ketertiban ketika jalannya pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i> namun masih ada saja beberapa anggota kelompok yang masih gaduh karena mereka saling mementingkan tokoh yang akan dimainkannya sehingga saling mencoba memainkan peran ketika ada kelompok yang

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		sedang tampil. Hal ini diatasi oleh guru dengan cara mendekati dan menegur siswa tersebut dan meminta siswa-siswa tersebut ikut memperhatikan kelompok yang sedang tampil didepan.
09.08	Guru kembali memimbing setiap kelompok untuk memerankan tokoh dengan baik, dan kelompok yang belum menunjukkan penampilannya diharapkan untuk memperhatikan.	Siswa mulai terarah dan tidak terlalu gaduh dan berisik, dan focus memperhatikan kelompok yang sedang menampilkan <i>Role Playing</i>
09.10	Guru dan siswa bersama-sama memahami isi cerita dan menyimpulkan apa yang sudah ditampilkan oleh kelompok siswa tersebut	Siswa fokus memperhatikan guru ketika guru sedang menyimpulkan isi cerita dan materi.
09.18	Bel istirahat berbunyi. Guru menutup proses pembelajaran dengan menyimpulkan hasil penampilan dan materi. Kemudian proses pembelajaran ditutup dengan berdo'a dan mengucapkan salam.	Siswa sudah mulai tidak konsentrasi karena sudah ingin istirahat. Namun mulai terlihat tertib dalam mengakhiri pembelajaran

**Catatan Lapangan Berupa Aktivitas Yang Telah Terjadi Didalam Kelas
Selama Pelaksanaan Siklus Ketiga**

Hari/ Tanggal : Senin, 20 April 2015
 Kelas/ Sekolah : VII B/ SMP Negeri 14 Bandung
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Waktu : 09.20 – 10.40

Waktu	Deskripsi	Keterangan
09.20	Guru memasuki ruangan dengan berpakaian batik yang dipadupadankan dengan kerudung ungu dan celana berwarna cream lalu mengucapkan salam kemudian memerintah siswa untuk memeriksa kebersihan di sekeliling tempat duduknya, dan guru mengecek kehadiran siswa satu per satu.	Siswa menjawab salam dengan antusias. Siswa memeriksa kebersihan sekitar tempat duduknya dengan antusias dan membuang sampah yang ada di sekelilingnya dengan baik dan tanpa gaduh.
09.25	Guru berdiri di tengah-tengah kelas untuk membuka proses pembelajaran. Guru membuka proses pembelajaran dengan menyapa kabar siswa. Setelah itu guru menyuruh siswa membuka buku catatan IPS mereka dan guru menyampaikan SK/KD dan indicator yang diharapkan lalu siswa secara umum mendengarkan dengan seksama.	Siswa menjawab kabar sesuai dengan pertanyaan guru dengan antusias. Dan merasa siap dan semangat mengikuti pembelajaran IPS menggunakan metode <i>Role Playing</i> karena mereka sudah mulai terbiasa dengan metode ini dan sangat menikmati
09.28	Guru melakukan motivasi dengan menampilkan <i>power point</i> mengenai materi lalu guru bertanya kepada siswa “apa	Siswa sudah menjawab dengan tertib mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan guru dan

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	<p><i>kalian tahu apa itu konsumsi?”</i></p> <p>Siswa menjawab dengan tertib mengacungkan tangan lalu guru menunjuk siswa untuk menjawab. Kemudian guru menunjuk IPM, SWA, SDLS, SEP memberikan pendapatnya mengenai definisi dari konsumsi tersebut. Setelah siswa tersebut memberikan pendapat, guru pun menyimpulkan pendapat siswa. Guru menjelaskan secara singkat materi mengenai “<i>pola kegiatan ekonomi konsumsi, produksi dan distribusi</i>” menggunakan media <i>power point</i>.</p>	<p>berjalan sesuai arahan guru</p> <p>semua siswa terlihat focus dan semangat untuk belajar.</p> <p>Siswa diminta mencatat materi yang disampaikan oleh guru.</p>
09.35	<p>Setelah materi rampung disampaikan, guru membagi siswa ke dalam 8 kelompok dan meminta siswa duduk secara kelompok yang sudah ditentukan oleh guru.</p> <p>Guru memberikan skenario kepada masing-masing kelompok siswa mengenai pola kegiatan ekonomi konsumsi, produksi dan distribusi.</p> <p>Guru memberikan arahan kepada siswa untuk dapat memahami dan mendalami peran yang ada di dalam scenario dan diberikan kebebasan seutuhnya untuk melakukan peran.</p>	<p>Siswa sangat tertib dan sudah mengerti jalannya metode <i>Role Playing</i> sehingga mereka segera bergegas ke kelompoknya dan antusias dalam menerima scenario.</p> <p>Siswa antusias ketika guru sudah memberikan scenario kepada kelompok lalu mereka saling berdiskusi dengan terarah</p>
09.45	Guru memandu proses kerja kelompok yang sudah berjalan dengan baik	Siswa bekerja kelompok dengan baik dalam memahami materi dan scenario cerita yang diberikan guru
09.48	Guru memegang kendali jalannya penampilan kelompok untuk	Tidak ada kelompok yang berisik dan asik sendiri

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

	saling memerankan tokoh dan cerita dari scenario yang diberikan. Masing-masing kelompok saling menampilkan cerita mengenai factor-faktor yang mempengaruhi konsumsi.	dalam pembelajaran karena mereka sudah memahami jalannya pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i> dan siswa terlihat sangat antusias dan ingin segera menampilkan ekspresinya kedalam tokoh yang akan diperankan.
10.28	Guru memegang kendali jalannya permainan <i>Role Playing</i> .	Siswa tertib dan mengikuti perintah guru dalam pembelajaran, terlihat sangat bersemangat untuk menampilkan tokoh yang ada didalam cerita. Dan memperhatikan dengan baik kelompok yang sedang tampil.
10.30	Guru dan siswa bersama-sama membahas dan menyimpulkan apa yang sudah ditampilkan oleh kelompok siswa tersebut	Siswa aktif menyimpulkan apa yang sudah ditampilkan oleh kelompok dan fokus memperhatikan guru ketika guru sedang menyimpulkan seluruh isi cerita dan materi.
10.38	Bel istirahat berbunyi. Guru menutup proses pembelajaran dengan menyimpulkan hasil penampilan dan materi. Kemudian proses pembelajaran ditutup dengan berdoa'a dan mengucapkan salam.	Siswa sudah mulai tidak konsentrasi karena sudah ingin istirahat. Tetapi mengakhiri pembelajaran dengan tertib

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Data Hasil Penelitian Tindakan Kelas

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) di SMP Negeri 14 Bandung, yang dilaksanakan di kelas VII B dengan jumlah siswa adalah 40 orang siswa. Penelitian ini berlangsung dengan tiga siklus untuk mencapai ekspresi kreativitas siswa karena menurut observasi awal yang telah dilakukan, peneliti menemukan masalah yang terjadi di kelas VII B yaitu tidak adanya ruang bagi siswa untuk menyalurkan kreativitas yang dimilikinya ke dalam pembelajaran IPS sehingga dapat terciptanya pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Dalam penelitian kali ini, peneliti menerapkan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Dalam pembelajaran IPS tersebut guru mengaitkan materi pembelajaran dengan scenario cerita yang akan dimainkan oleh siswa didalam pembelajaran IPS. Penelitian ini dianggap berhasil setelah dilaksanakannya tiga siklus. Setiap siklus diawali dengan perencanaan tindakan dimana guru menentukan SK/KD kemudian menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan skenario cerita untuk digunakan pada pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing*. Selanjutnya pengamatan terhadap tindakan siklus penerapan metode *Role Playing* menggunakan lembar observasi guru dan siswa, dan angket. Setelah pengamatan maka selanjutnya adalah dilakukannya refleksi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang kemudian akan diperbaiki pada siklus selanjutnya sampai tindakan tersebut dianggap sudah baik dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Pada siklus pertama berdasarkan hasil refleksi observasi awal pembelajaran, peneliti dan guru mitra sepakat pada siklus pertama membahas materi pokok “*jakur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya*

sampai di Indonesia” dengan Standar Kompetensi yaitu “ Memahami perkembangan masyarakat sejak masa Hindu-Budha sampai masa kolonial Eropa” serta Kompetensi Dasar yaitu “Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan pada masa kolonial Eropa”. Tindakan siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2015 mulai pukul 09.20-10.40 WIB.

Pada siklus kedua membahas materi pokok *“penggunaan lahan di wilayah transisi”* dengan Standar Kompetensi yaitu *“Memahami kegiatan ekonomi masyarakat”* serta Kompetensi Dasar yaitu *“Mendeskripsikan pola kegiatan ekonomi penduduk, penggunaan lahan, dan pola pemukiman berdasarkan kondisi fisik permukaan bumi”*. Tindakan siklus kedua ini dilaksanakan pada tanggal 10 April 2015 mulai pukul 08.00-09.20 WIB.

Pada siklus ketiga membahas materi pokok *“factor-faktor yang mempengaruhi konsumsi “* dengan Standar Kompetensi yaitu *“Memahami kegiatan ekonomi masyarakat”* serta Kompetensi Dasar yaitu *“Mendeskripsikan kegiatan pokok ekonomi, yang meliputi kegiatan konsumsi, produksi, dan distribusi barang/ jasa”*. Tindakan siklus ketiga ini dilaksanakan pada tanggal 20 April 2015 mulai pukul 09.20-10.40 WIB.

a. Peningkatan Hasil Pelaksanaan Penerapan Metode *Role Playing* Sebagai Wahana Ekspresi Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS siklus Pertama, Kedua dan Ketiga

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan mengenai penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas

siswa dalam pembelajaran IPS dari siklus pertama, kedua hingga siklus ketiga akan dibandingkan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.50 Hasil Penerapan Metode Role Playing oleh Guru

No	Tahap Pembelajaran	Aspek yang diamati	Siklus 1			Siklus 2			Siklus 3		
			B	C	K	B	C	K	B	C	K
1.	Kegiatan Awal	Kemampuan membuka pelajaran :									
		Guru mengucapkan atau menjawab salam	✓			✓			✓		
		Guru mengecek kehadiran siswa	✓			✓			✓		
		Guru mengecek kebersihan kelas	✓			✓			✓		
2.	Tahap Metode Role Playing	Proses pembelajaran									
		Guru memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai		✓		✓				✓	
		Guru menentukan skenario yang menarik dalam permainan peran(<i>Role Playing</i>)	✓			✓			✓		
		Guru membuat siswa antusias dalam mendalami skenario yang diberikan	✓			✓			✓		
		Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok	✓			✓			✓		
		Guru mengelola kelas untuk memulai permainan	✓			✓			✓		
		Guru mengarahkan siswa lain untuk memperhatikan penampilan kelompok yang sedang bermain peran		✓			✓			✓	

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		Guru memegang kendali atas jalannya permainan	✓			✓			✓		
3	Kegiatan Peneutup	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.	✓			✓			✓		
		Guru memberikan evaluasi kepada siswa	✓			✓			✓		
		Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam dan memberitahu materi dan tugas untuk pertemuan berikutnya.	✓			✓			✓		
	Jumlah		6	7	0	12	1	0	12	1	0
	Skor		32			38			38		
	Persentase		82,05%			97,4%			97,4%		

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
27-39	66,6-100%	Baik
14-26	33%-66,6%	Cukup
0-13	0-33%	Kurang

Ket : B = Baik **C**=Cukup **K**= Kurang

Berdasarkan tabel 4.50 diatas dengan fokus pengamatan terhadap guru pada pelaksanaan siklus pertama, kedua dan ketiga menunjukkan peningkatan yang baik pada saat diterapkannya metode

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Role Playing pada proses pembelajaran. Berikut peneliti paparkan secara umum data hasil pengamatan diatas adalah sebagai berikut :

1) Kegiatan Pembuka

Secara umum pada kegiatan pembuka untuk guru dari mulai siklus pertama, kedua dan ketiga guru dinilai sudah baik dalam membuka pembelajaran dengan cara mengucapkan salam, kemudian mengecek kehadiran siswa serta memotivasi siswa.

Guru mulai melakukan apersepsi setelah siswa terlihat siap untuk belajar. Apersepsi diawali dengan guru mengulas materi sebelumnya kemudian untuk meningkatkan perhatian siswa guru meminta siswa memberikan pemahamannya terhadap materi yang diajarkan sebelumnya.

Antusiasme dan perhatian siswa mulai terlihat fokus ketika guru mulai memotivasi siswa dengan mengangkat isu-isu yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari pada pertemuan tersebut.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan guru menyajikan materi yang berkaitan dengan scenario yang akan dimainkan oleh siswa didalam pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Untuk siklus pertama yang menjadi catatan adalah kurangnya penggunaan media visual yang dianggap lebih mampu menarik perhatian siswa, hal tersebut kemudian guru perbaiki pada siklus berikutnya yaitu dengan cara guru membuat media berupa video yang dirancang guru sesuai dengan materi serta lebih banyak menyajikan gambar yang berkaitan dengan materi. Dengan adanya media tersebut membantu siswa lebih paham terhadap materi yang disampaikan. Selain media visual, guru pun membagikan skenario kepada setiap kelompok sebagai media

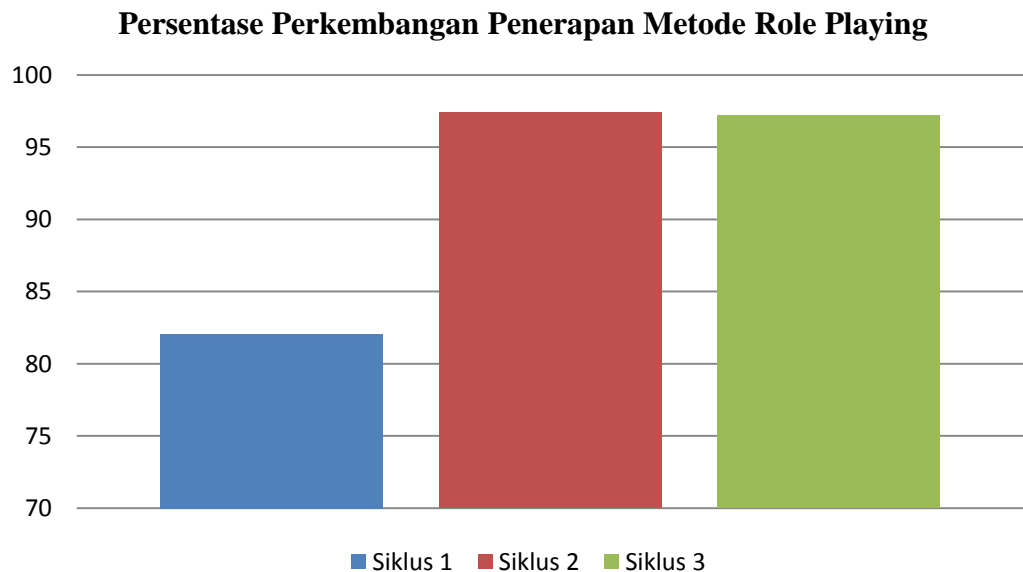
untuk menyalurkan kreativitas melalui peran yang akan dimainkan siswa melalui tahapan metode *Role Playing*.

Pemberian scenario dalam tahapan metode *Role Playing* memberikan pengalaman baru bagi siswa. Pada siklus pertama penggunaan metode *Role Playing* di kelas masih membingungkan kelompok, karena kelompok siswa merasa kurang terbiasa dengan metode tersebut. Hal ini terjadi karena kurangnya bimbingan dan penjelasan yang diberikan oleh guru. Guru tidak secara merata memberikan perhatian dan bimbingannya kepada setiap kelompok. Namun hal tersebut guru perbaiki pada siklus-siklus berikutnya dengan sering dilakukannya *treatment* oleh guru membuat siswa mulai terbiasa dan paham terhadap metode tersebut, hal ini terlihat dari peningkatan nilai kelompok siswa pada siklus kedua dan siklus ketiga.

3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup pada siklus pertama guru dinilai baik dengan memberikan kesempatan kepada seluruh siswa untuk bertanya, kemudian guru selalu melakukan perbaikan atas kesalahan yang ada pada siklus pertama di siklus berikutnya yaitu siklus kedua dan ketiga sehingga setelah melakukan perbaikan tersebut guru sudah baik dalam mengelola kelas. Hal ini pun diimbangi dengan respon siswa yang semakin baik dari setiap siklusnya peningkatan tersebut terlihat dari siswa yang masih fokus memperhatikan guru, bertanya mengenai hal yang belum dipahami serta keadaan kelas yang terarah dalam pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.

4.51 Data Persentase Perkembangan Penerapan Metode Role Playing



Dari grafik diatas dapat dilihat perbedaan persentase penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS oleh guru pada siklus pertama, siklus kedua, dan siklus ketiga. Pada siklus pertama hasil persentase keberhasilan guru dalam menerapkan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa ialah senilai 82,05%. Hasil persentase didapatkan dari akumulasi nilai yang diberikan oleh observer kepada peneliti sebagai guru dikelas, seperti yang sudah dipaparkan pada deskripsi sebelumnya bahwa pada siklus pertama peneliti masih mengalami berbagai kesulitan sehingga nilai yang

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

didapatkan cukup, namun kekurangan tersebut berhasil diperbaiki pada siklus berikutnya.



Gambar 4.6 : Keadaan Kelas yang tidak kondusif pada siklus pertama

Dari gambar 4.6 diatas dapat menggambarkan situasi kelas yang tidak kondusif ketika penerapan metode Role Playing sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS pada siklus pertama. Siswa berada dalam keadaan yang masih mementingkan peran yang akan dimainkan oleh masing-masing siswa dan tidak terkendalinya keadaan kelas sehingga hasil yang didapatkan oleh peneliti dalam penelitian pada siklus pertama ini dinilai cukup dengan persentase seperti yang sudah dipaparkan pada deskripsi diatas.

Pada siklus kedua mengalami banyak perbaikan sehingga hasil yang didapatkan oleh peneliti baik, dan apabila dilihat dari grafik diatas peneliti mendapatkan persentase nilai sebesar 97,4%. Observer menilai perbaikan yang dilakukan dari kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus sebelumnya oleh peneliti dinilai baik oleh guru mitra sebagai observer. Begitupula yang terjadi pada siklus ketiga yang mendapatkan persentase nilai sebesar 97,4% dan keberhasilan ini

dinilai baik karena adanya perbaikan yang dilakukan dari kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus pertama.

Dari hasil grafik dan paparan deskripsi diatas dapat terlihat perbedaan hasil nilai dan persentase yang dilakukan oleh peneliti pada siklus pertama, siklus kedua, hingga siklus ketiga. Dan pada siklus ketiga dengan hasil yang baik maka dirasa penelitian dilakukan hingga siklus ketiga dengan peningkatan hasil nilai yang baik dan penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dirasa berhasil diterapkan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru dikelas dengan hasil paparan nilai yang baik.

b. Peningkatan Hasil Pelaksanaan Penerapan Metode *Role Playing* Sebagai Wahana Ekspresi Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPS siklus Pertama, Kedua dan Ketiga

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan mengenai penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dari siklus pertama, kedua hingga siklus ketiga akan dibandingkan pada tabel dibawah ini :

Table 4.52 Hasil interval nilai kelompok 1-8 siklus pertama, siklus kedua, dan siklus ketiga

No	Nama	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1.	Kelompok 1	27	41	43
2	Kelompok 2	30	41	43
3	Kelompok 3	25	42	43
4	Kelompok 4	32	43	45
5	Kelompok 5	25	43	43

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

6	Kelompok 6	30	42	44
7	Kelompok 7	30	42	44
8	Kelompok 8	35	43	45
Jumlah Skor Kelompok		234	337	350
Jumlah Skor Max		360	360	360
Rata-Rata		65%	93.6%	97.2%

Interval Skor	Interval Nilai	Predikat
241-360	66,6-100%	Baik
121-240	33%-66,6%	Cukup
0-120	0-33%	Kurang

Pada table 4.52 diatas dapat dilihat perbedaan hasil interval nilai kelompok 1-8 pada siklus pertama, siklus kedua, dan siklus ketiga hasil penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS yang terlihat pada setiap siklusnya mengalami perubahan dan perbaikan nilai hasil penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

Pada siklus pertama terdapat 8 kelompok yang dinilai oleh peneliti yaitu kelompok pertama yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu ARP, AAP, ASN, AS, ASP dengan jumlah skor sebanyak 27, dan kelompok 2 yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu ALZ, AHD, CRYG, BDW, AF dengan jumlah skor sebanyak 30. Lalu ada kelompok 3 yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu ANL, DRA, FF, FAI, DD dengan jumlah skor sebanyak 25, dan kelompok 4 yang beranggotakan 5 orang yang

terdiri dari FAS, IPM, GR, HF, FAS mendapatkan jumlah skor sebanyak 32.

Masih pada siklus satu terdapat 4 kelompok lagi yaitu kelompok 5 yang juga beranggotakan 5 orang anggota kelompok yang terdiri dari ILE, ILAR, MDA, LRF, LY yang mendapatkan jumlah skor sebanyak 25, dan kelompok 6 yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu LY, MP, MNR, MAW, M mendapatkan jumlah skor sebanyak 30. Selain itu adapula kelompok 7 yang juga terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu MZZM, NAI, SEP, RAPN, RF mendapatkan jumlah skor sebanyak 30 dan kelompok terakhir yaitu kelompok 8 yang beranggotakan 5 orang anggota kelompok yang terdiri dari SSD, TZAS, SDLS, SWA, SKS mendapatkan jumlah skor sebanyak 35.

Pada siklus pertama ini kelompok 1-8 yang seluruhnya beranggotakan 5 orang anggota kelompok mendapatkan hasil jumlah skor yang dinilai cukup pada siklus pertama, dan hasil yang didapatkan pada siklus berikutnya mengalami kenaikan yang baik karena adanya perbaikan yang dilakukan dari kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus pertama dan dilakukan *treatment* pada siklus kedua dan ketiga sehingga mendapatkan hasil yang baik pada siklus berikutnya seperti yang peneliti akan paparkan hasil pada siklus kedua dan ketiga.

Pada siklus kedua ini hasil jumlah skor mengalami peningkatan mulai dari kelompok 1-8 yang dapat dilihat pada table 4.52 diatas. Dapat dilihat bahwa kelompok 1 yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu ARP, AAP, ASN, AS, ASP dengan jumlah skor pada siklus pertama sebanyak 27 maka pada siklus kedua

kelompok pertama ini mendapatkan jumlah skor sebanyak 41, dan kelompok 2 yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu ALZ, AHD, CRYG, BDW, AF dengan jumlah skor pada siklus pertama sebanyak 30 maka pada siklus kedua kelompok ini mendapatkan jumlah skor sebanyak 41. Lalu ada kelompok 3 yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu ANL, DRA, FF, FAI, DD dengan jumlah skor pada siklus pertama sebanyak 25 maka pada siklus kedua mendapatkan jumlah skor sebanyak 42, dan kelompok 4 yang beranggotakan 5 orang yang terdiri dari FAS, IPM, GR, HF, FAS mendapatkan jumlah skor pada siklus pertama sebanyak 32 dan pada siklus kedua mengalami peningkatan jumlah skor menjadi 43.

Masih pada siklus kedua terdapat 4 kelompok lagi yaitu kelompok 5 yang juga beranggotakan 5 orang anggota kelompok yang terdiri dari ILE, ILAR, MDA, LRF, LY yang mendapatkan jumlah skor sebanyak 25 pada siklus pertama, lalu pada siklus kedua mendapatkan jumlah skor sebanyak 43, dan kelompok 6 yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu LY, MP, MNR, MAW, M mendapatkan jumlah skor pada siklus pertama sebanyak 30 dan pada siklus kedua mengalami kenaikan skor menjadi 42. Selain itu adapula kelompok 7 yang juga terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu MZZM, NAI, SEP, RAPN, RF mendapatkan jumlah skor sebanyak 30 pada siklus pertama maka pada siklus kedua mendapatkan jumlah skor sebanyak 42 dan kelompok terakhir yaitu kelompok 8 yang beranggotakan 5 orang anggota kelompok yang terdiri dari SSD, TZAS, SDLS, SWA, SKS mendapatkan jumlah skor sebanyak 35 pada siklus pertama dan mengalami perbaikan pada siklus kedua sehingga mendapatkan kenaikan skor menjadi 43.

Pada siklus kedua ini kelompok 1-8 yang seluruhnya beranggotakan 5 orang anggota kelompok mendapatkan hasil jumlah skor yang dinilai baik pada siklus kedua ini dan mengalami peningkatan dari siklus pertama ke siklus kedua, lalu hasil yang didapatkan pada siklus berikutnya mengalami kenaikan lagi yang lebih baik karena adanya perbaikan kembali yang dilakukan dari kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus pertama dan siklus kedua dan dilakukan *treatment* pada siklus ketiga sehingga mendapatkan hasil yang sangat baik pada siklus ketiga ini seperti yang peneliti akan paparkan hasil pada siklus ketiga dibawah ini.

Pada siklus ketiga ini hasil jumlah skor mengalami peningkatan mulai dari kelompok 1-8 yang dapat dilihat pada table 4.52 diatas. Dapat dilihat bahwa kelompok 1 yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu ARP, AAP, ASN, AS, ASP dengan jumlah skor pada siklus pertama sebanyak 27 dan pada siklus kedua kelompok pertama ini mendapatkan jumlah skor sebanyak 41 lalu mengalami lagi peningkatan skor pada siklus ketiga menjadi 43, dan kelompok 2 yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu ALZ, AHD, CRYG, BDW, AF dengan jumlah skor pada siklus pertama sebanyak 30 maka pada siklus kedua kelompok ini mendapatkan jumlah skor sebanyak 41 dan pada siklus ketiga mengalami lagi peningkatan skor menjadi 43. Lalu ada kelompok 3 yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu ANL, DRA, FF, FAI, DD dengan jumlah skor pada siklus pertama sebanyak 25 maka pada siklus kedua mendapatkan jumlah skor sebanyak 42 lalu di siklus ketiga pun mengalami peningkatan skor menjadi 43, dan kelompok 4 yang beranggotakan 5 orang yang terdiri dari FAS, IPM, GR, HF, FAS

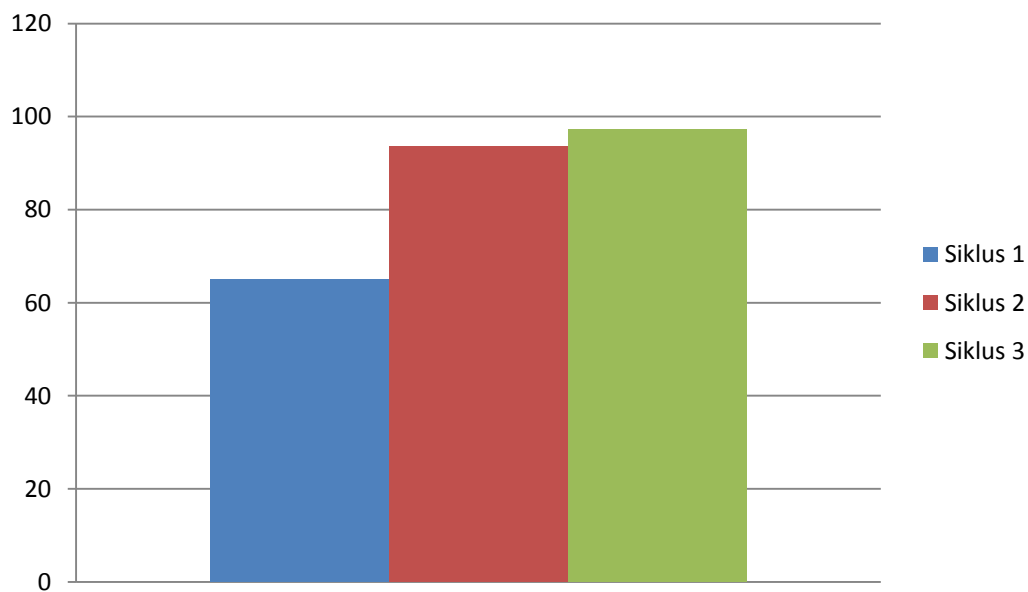
mendapatkan jumlah skor pada siklus pertama sebanyak 32 dan pada siklus kedua mengalami peningkatan jumlah skor menjadi 43 juga mengalami peningkatan skor pada siklus ketiga menjadi 45 atau nilai sempurna.

Masih pada siklus ketiga terdapat 4 kelompok lagi yaitu kelompok 5 yang juga beranggotakan 5 orang anggota kelompok yang terdiri dari ILE, ILAR, MDA, LRF, LY yang mendapatkan jumlah skor sebanyak 25 pada siklus pertama, lalu pada siklus kedua mendapatkan jumlah skor sebanyak 43 dan pada siklus ketiga yang juga mengalami peningkatan skor menjadi 43, dan kelompok 6 yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu LY, MP, MNR, MAW, M mendapatkan jumlah skor pada siklus pertama sebanyak 30 dan pada siklus kedua mengalami kenaikan skor menjadi 42 lalu mengalami peningkatan pada siklus ketiga sehingga skor menjadi 44. Selain itu adapula kelompok 7 yang juga terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu MZZM, NAI, SEP, RAPN, RF mendapatkan jumlah skor sebanyak 30 pada siklus pertama maka pada siklus kedua mendapatkan jumlah skor sebanyak 42 dan mengalami lagi peningkatan hasil skor pada siklus ketiga menjadi 44 dan kelompok terakhir yaitu kelompok 8 yang beranggotakan 5 orang anggota kelompok yang terdiri dari SSD, TZAS, SDLS, SWA, SKS mendapatkan jumlah skor sebanyak 35 pada siklus pertama dan mengalami perbaikan pada siklus kedua sehingga mendapatkan kenaikan skor menjadi 43 lalu mengalami peningkatan secara berkala sehingga mendapatkan skor nilai sempurna yaitu 45.

Hasil skor nilai yang didapat pada siklus ketiga merupakan hasil skor terbaik dan selalu mengalami peningkatan pada setiap

siklusnya sehingga peneliti merasa bahwa pada siklus ketiga terdapat dua kelompok yang mendapatkan hasil skor nilai sempurna karena selalu adanya perbaikan dan *treatment* di setiap siklusnya.

Tabel 4.53 Data Persentase Peningkatan Hasil Pelaksanaan Penerapan Metode *Role Playing*



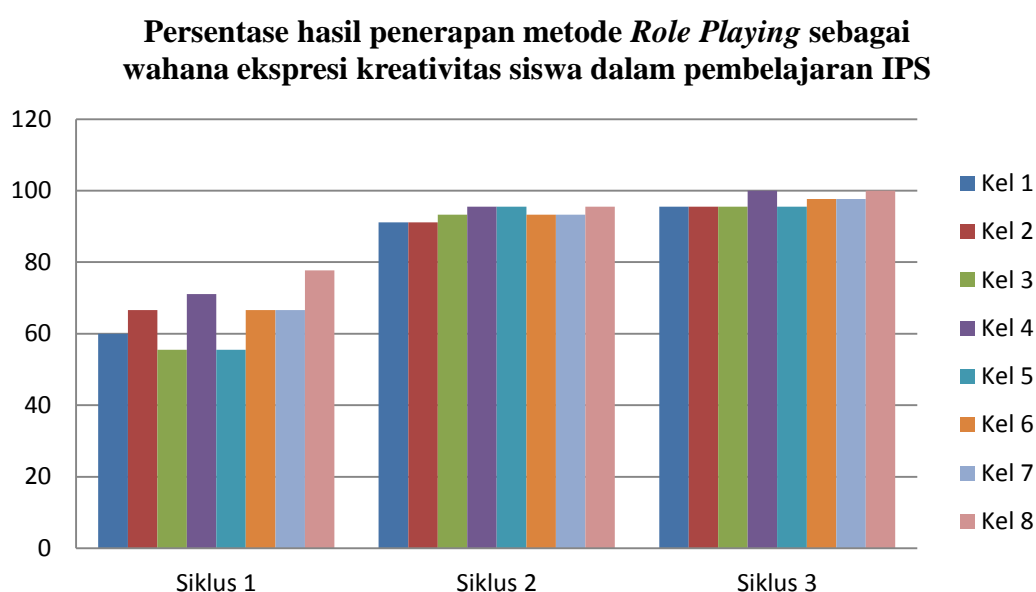
Dari grafik diatas dapat dilihat bahwa dari setiap hasil skor kelompok pada setiap siklusnya didapatkan jumlah skor kelompok pada siklus pertama sejumlah 234 dari skor maksimal 360 atau rata-rata persentase senilai 65% yang dapat dinilai cukup, dan pada siklus kedua didapatkan jumlah skor kelompok sejumlah 337 dari skor maksimal 360 atau rata-rata persentase senilai 93,6% yang mengalami peningkatan nilai dari siklus sebelumnya dan dinilai baik, dan yang terakhir hasil skor kelompok pada siklus ketiga mendapatkan skor

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

senilai 350 dari skor maksimal 360 atau rata-rata persentase senilai 97,2% juga mengalami peningkatan dari siklus pertama, ke siklus kedua, dan dari siklus kedua ke siklus ketiga yang terus mengalami peningkatan hasil skor dan dinilai baik.

Tabel 4.54 Peningkatan Hasil Pelaksanaan Penerapan Metode *Role Playing*



Dari table 4.54 diatas telah dipaparkan bahwa setiap kelompok pada setiap siklusnya memiliki interval skor nilai yang berbeda-beda dan mengalami peningkatan, maka pada bagian ini peneliti akan memaparkan hasil persentase nilai kelompok 1-8 pada siklus pertama, siklus kedua, dan siklus ketiga yang ada pada grafik diatas dapat dilihat perbedaan hasil persentase penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS kelompok 1-8 mulai dari siklus pertama, siklus kedua, hingga siklus

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ketiga. Hasil persentase dari skor nilai yang didapatkan kelompok 1-8 pada siklus pertama, siklus kedua, dan siklus ketiga mengalami peningkatan yang signifikan yang didapatkan oleh masing-masing kelompok dari masing-masing siklus. Yang akan peneliti paparkan melalui deskripsi dibawah ini.

Pada siklus pertama terdapat 8 kelompok yang dinilai oleh peneliti yaitu kelompok pertama yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu ARP, AAP, ASN, AS, ASP dengan jumlah persentase nilai 60%, dan kelompok 2 yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu ALZ, AHD, CRYG, BDW, AF dengan jumlah persentase nilai 66,6%. Lalu ada kelompok 3 yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu ANL, DRA, FF, FAI, DD dengan jumlah persentase nilai 55,5%, dan kelompok 4 yang beranggotakan 5 orang yang terdiri dari FAS, IPM, GR, HF, FAS mendapatkan jumlah persentase nilai 71,1%.

Masih pada siklus satu terdapat 4 kelompok lagi yaitu kelompok 5 yang juga beranggotakan 5 orang anggota kelompok yang terdiri dari ILE, ILAR, MDA, LRF, LY yang mendapatkan jumlah persentase nilai 55,5%, dan kelompok 6 yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu LY, MP, MNR, MAW, M mendapatkan jumlah persentase nilai 66,6%. Selain itu adapula kelompok 7 yang juga terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu MZZM, NAI, SEP, RAPN, RF mendapatkan jumlah persentase nilai 66,6% dan kelompok terakhir yaitu kelompok 8 yang beranggotakan 5 orang anggota kelompok yang terdiri dari SSD, TZAS, SDLS, SWA, SKS mendapatkan jumlah persentase nilai 77,7%.

Pada siklus pertama ini kelompok 1-8 yang seluruhnya beranggotakan 5 orang anggota kelompok mendapatkan hasil jumlah persentase yang dinilai cukup pada siklus pertama, dan hasil yang didapatkan pada siklus berikutnya mengalami kenaikan yang baik karena adanya perbaikan yang dilakukan dari kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus pertama dan dilakukan *treatment* pada siklus kedua dan ketiga sehingga mendapatkan hasil yang baik pada siklus berikutnya seperti yang peneliti akan paparkan hasil pada siklus kedua dan ketiga.



Gambar 4.7 : Keadaan Kelas pada saat penerapan metode *Role Playing* ketika pembelajaran

Dapat dilihat pada gambar 4.7 diatas keadaan siswa dikelas pada saat penerapan metode Role Playing sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Hasil yang didapat ialah siswa masih merasa kebingungan dengan metode yang digunakan didalam pembelajaran membuat keadaan kelas tidak kondusif dan

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa terlihat masih belum dapat mengekspresikan kreativitasnya kedalam peran yang dimainkan didalam pembelajaran, sebagian besar siswa masih terlihat kaku dan malu-malu ketika berada didepan kelas.

Pada siklus kedua ini hasil jumlah skor mengalami peningkatan mulai dari kelompok 1-8 yang dapat dilihat pada grafik diatas. Dapat dilihat bahwa kelompok 1 yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu ARP, AAP, ASN, AS, ASP dengan jumlah persentase nilai pada siklus pertama sebanyak 60% maka pada siklus kedua kelompok pertama ini mendapatkan jumlah persentase nilai sebanyak 91,1%, dan kelompok 2 yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu ALZ, AHD, CRYG, BDW, AF dengan jumlah persentase nilai pada siklus pertama sebanyak 66,6% maka pada siklus kedua kelompok ini mendapatkan jumlah persentase nilai sebanyak 91,1%. Lalu ada kelompok 3 yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu ANL, DRA, FF, FAI, DD dengan jumlah persentase nilai pada siklus pertama sebanyak 55,5% maka pada siklus kedua mendapatkan jumlah persentase nilai sebanyak 93,3%, dan kelompok 4 yang beranggotakan 5 orang yang terdiri dari FAS, IPM, GR, HF, FAS mendapatkan jumlah persentase nilai pada siklus pertama sebanyak 71,1% dan pada siklus kedua mengalami peningkatan jumlah persentase nilai menjadi 95,5%.

Masih pada siklus kedua terdapat 4 kelompok lagi yaitu kelompok 5 yang juga beranggotakan 5 orang anggota kelompok yang terdiri dari ILE, ILAR, MDA, LRF, LY yang mendapatkan jumlah persentase nilai sebanyak 71,1% pada siklus pertama, lalu pada siklus kedua mendapatkan jumlah skor sebanyak 95,5%, dan kelompok 6

yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu LY, MP, MNR, MAW, M mendapatkan jumlah persentase nilai pada siklus pertama sebanyak 66,6% dan pada siklus kedua mengalami kenaikan persentase nilai menjadi 93,3%. Selain itu adapula kelompok 7 yang juga terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu MZZM, NAI, SEP, RAPN, RF mendapatkan jumlah persentase nilai sebanyak 66,6% pada siklus pertama maka pada siklus kedua mendapatkan jumlah persentase nilai sebanyak 93,3% dan kelompok terakhir yaitu kelompok 8 yang beranggotakan 5 orang anggota kelompok yang terdiri dari SSD, TZAS, SDLS, SWA, SKS mendapatkan jumlah persentase nilai sebanyak 77,7% pada siklus pertama dan mengalami perbaikan pada siklus kedua sehingga mendapatkan kenaikan persentase nilai menjadi 95,5%.



Gambar 4.8 : Keadaan kelas pada saat penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4.8 diatas dapat menjelaskan keadaan siswa yang sudah mulai terbiasa menggunakan metode Role Playing didalam pembelajaran IPS sebagai wahana ekspresi siswa. Terlihat bahwa pada siklus kedua ini mengalami banyak perbaikan dari siklus pertama terlihat bahwa siswa sudah baik dalam mengekspresikan kreativitasnya kedalam peran yang dimainkan didalam pembelajaran. Siswa dapat mengekspresikan dengan baik sehingga hasil persentase yang didapat pada siklus kedua ini mengalami kenaikan dari siklus pertama dan dapat dinilai baik. Paparan persentase nilai pada siklus kedua seperti yang sudah dipaparkan pada deskripsi diatas menjelaskan bahwa siswa pun sudah mulai menyalurkan kreativitasnya kedalam pembelajaran, dapat terlihat pada gambar diatas dan dari hasil penilaian yang semakin meningkat.

Pada siklus kedua ini kelompok 1-8 yang seluruhnya beranggotakan 5 orang anggota kelompok mendapatkan hasil jumlah persentase yang dinilai baik pada siklus kedua ini dan mengalami peningkatan dari siklus pertama ke siklus kedua, lalu hasil yang didapatkan pada siklus berikutnya mengalami kenaikan lagi yang lebih baik karena adanya perbaikan kembali yang dilakukan dari kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus pertama dan siklus kedua dan dilakukan *treatment* pada siklus ketiga sehingga mendapatkan hasil yang sangat baik pada siklus ketiga ini seperti yang peneliti akan paparkan hasil pada siklus ketiga dibawah ini.

Pada siklus ketiga ini hasil jumlah persentase nilai mengalami peningkatan mulai dari kelompok 1-8 yang dapat dilihat paparan deskripsi diatas. Hasil persentase nilai kelompok 1 yang terdiri dari 5

orang anggota kelompok yaitu ARP, AAP, ASN, AS, ASP dengan jumlah persentase nilai pada siklus pertama sebanyak 60% dan pada siklus kedua kelompok pertama ini mendapatkan jumlah persentase nilai sebanyak 91,1% lalu mengalami lagi peningkatan persentase nilai pada siklus ketiga menjadi 95,5%, dan kelompok 2 yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu ALZ, AHD, CRYG, BDW, AF dengan jumlah persentase nilai pada siklus pertama sebanyak 66,6% maka pada siklus kedua kelompok ini mendapatkan jumlah persentase nilai sebanyak 91,1% dan pada siklus ketiga mengalami lagi peningkatan persentase nilai menjadi 95,5%. Lalu ada kelompok 3 yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu ANL, DRA, FF, FAI, DD dengan jumlah persentase nilai pada siklus pertama sebanyak 55,5% maka pada siklus kedua mendapatkan jumlah persentase nilai sebanyak 93,3% lalu di siklus ketiga pun mengalami peningkatan persentase nilai menjadi 95,5%, dan kelompok 4 yang beranggotakan 5 orang yang terdiri dari FAS, IPM, GR, HF, FAS mendapatkan jumlah persentase nilai pada siklus pertama sebanyak 71,1% dan pada siklus kedua mengalami peningkatan jumlah persentase nilai menjadi 95,5% juga mengalami peningkatan persentase nilai pada siklus ketiga menjadi 100% atau nilai sempurna.

Masih pada siklus ketiga terdapat 4 kelompok lagi yaitu kelompok 5 yang juga beranggotakan 5 orang anggota kelompok yang terdiri dari ILE, ILAR, MDA, LRF, LY yang mendapatkan jumlah persentase nilai sebanyak 55,5% pada siklus pertama, lalu pada siklus kedua mendapatkan jumlah persentase nilai sebanyak 95,5% dan pada siklus ketiga yang juga mengalami persentase nilai yang tetap yaitu 95,5%, dan kelompok 6 yang terdiri dari 5 orang anggota kelompok

yaitu LY, MP, MNR, MAW, M mendapatkan jumlah persentase nilai pada siklus pertama sebanyak 66,6% dan pada siklus kedua mengalami kenaikan persentase nilai menjadi 93,3% lalu mengalami peningkatan pada siklus ketiga sehingga persentase nilai menjadi 97,7%. Selain itu adapula kelompok 7 yang juga terdiri dari 5 orang anggota kelompok yaitu MZZM, NAI, SEP, RAPN, RF mendapatkan jumlah persentase nilai sebanyak 66,6% pada siklus pertama maka pada siklus kedua mendapatkan jumlah persentase nilai sebanyak 93,3% dan mengalami lagi peningkatan hasil persentase nilai pada siklus ketiga menjadi 97,7% dan kelompok terakhir yaitu kelompok 8 yang beranggotakan 5 orang anggota kelompok yang terdiri dari SSD, TZAS, SDLS, SWA, SKS mendapatkan jumlah persentase nilai sebanyak 77,7% pada siklus pertama dan mengalami perbaikan pada siklus kedua sehingga mendapatkan kenaikan persentase nilai menjadi 95,5% lalu mengalami peningkatan secara berkala sehingga mendapatkan persentase nilai sempurna yaitu 100%.

Hasil persentase nilai yang didapat pada siklus ketiga merupakan hasil persentase nilai terbaik dan selalu mengalami peningkatan pada setiap siklusnya sehingga peneliti merasa bahwa pada siklus ketiga terdapat dua kelompok yang mendapatkan hasil persentase nilai sempurna karena selalu adanya perbaikan dan *treatment* di setiap siklusnya.

c. Peningkatan Hasil Data Angket Siswa Siklus Pertama, Siklus Kedua, dan Siklus Ketiga

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hasil data dilapangan dengan menggunakan instrumen angket untuk mengukur penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Adapun deskripsi dari data angket pada siklus pertama, siklus kedua dan siklus ketiga yang peneliti sajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.55 Hasil Data Angket Siswa Siklus Pertama, Kedua dan Ketiga “Mengenai dan Menguasai Materi”

No	Pernyataan	Hasil Jumlah Skor				Hasil Jumlah Skor				Hasil Jumlah Skor			
		SS	S	KS	TS	SS	S	KS	TS	SS	S	KS	TS
1.	Saya mempersiapkan materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia) terlebih dahulu dengan belajar dirumah sebelum mengikuti pembelajaran IPS	0%	6%	79%	15%	0%	66%	31%	3%	41%	59%	0%	0%
2.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> guru benar-benar mengarahkan saya untuk	0%	3%	62%	35%	0%	62%	38%	0%	49%	51%	0%	0%

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	menguasai materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia) pembelajaran IPS.												
3.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> guru benar-benar mengarahkan saya untuk memahami suatu materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia) pembelajaran IPS dengan cara yang menarik.	0%	3%	38 %	59 %	5%	23 %	69 %	3%	36 %	61 %	3%	0%
4.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> membuat saya berusaha mencari informasi tambahan melalui buku dalam mengumpulkan data untuk melengkapi	0%	5%	59 %	36 %	5%	51 %	41 %	3%	64 %	31 %	5%	0%

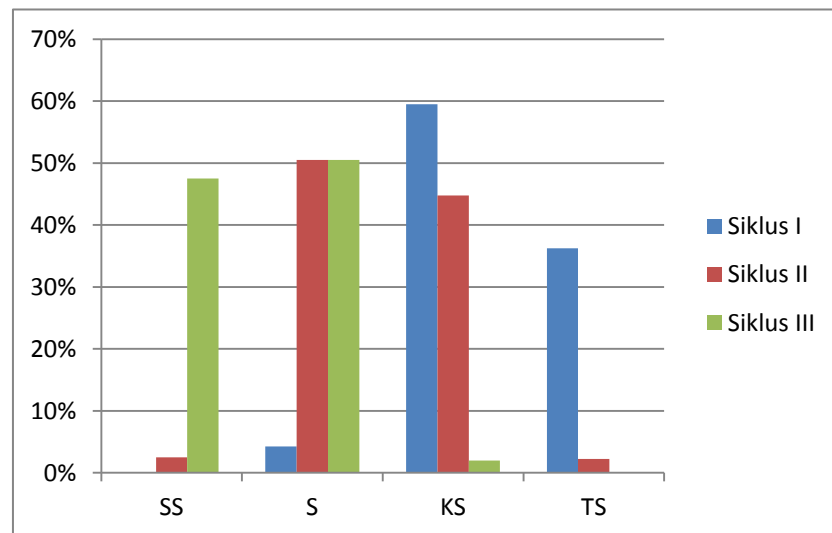
Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia).												
	Rata-rata	0 %	4.2 5%	59. 5 %	36. 25 %	2.5 %	50. 5 %	44. 75 %	2.2 5 %	47. 5 %	50. 5 %	2 %	0 %

Hasil persentase data angket siswa di atas diatas peneliti gambarkan melalui grafik berikut ini :



Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 4.56 Data Hasil Angket Siswa indikator “*Mengenal dan Menguasai Materi*”

Berdasarkan hasil data angket siklus pertama, kedua dan ketiga pada indikator “*mengenal dan menguasai materi*” dapat memberikan gambaran bahwa pada siklus pertama dari 40 orang siswa, banyak siswa yang menjawab kurang setuju dengan jumlah persentase 59,5% atau sekitar 24 orang siswa, dan yang menjawab tidak setuju dengan jumlah persentase 36,25% atau sekitar 14 orang siswa adalah jawaban kedua terbanyak. Dari data tersebut menunjukkan siswa masih belum bahkan kurang merasa mampu atau memahami materi yang disajikan saat proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurangnya penjelasan dari guru, sehingga siswa belum mampu memahami materi yang diberikan melalui metode *Role Playing* dengan baik.

Pada siklus kedua dari 40 orang siswa, banyak siswa yang menjawab setuju dengan jumlah persentase 50,5% atau sekitar 21 orang siswa, hasil jawaban setuju mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada siklus pertama jawaban setuju adalah 4,45% atau naik sekitar 46.05%, dan yang menjawab kurang setuju dengan jumlah persentase 44.75% hasil jawaban tersebut mengalami penurunan dari siklus pertama, serta terdapat jawaban sangat setuju dengan jumlah persentase yaitu 2,5%. Data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua ini siswa mulai mampu atau memahami materi yang disajikan saat proses pembelajaran.

Pada siklus ketiga dari 40 orang siswa, banyak siswa yang menjawab setuju masih seperti pada siklus kedua yaitu dengan jumlah persentase 50,5% atau sekitar 21 orang siswa, adapun hasil jawaban

yang mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada siklus ketiga ini adalah jawaban sangat setuju adalah 47.5% atau naik sekitar 45%, dan yang menjawab kurang setuju mengalami penurunan yang signifikan dengan jumlah persentase 2%. Data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus ketiga ini siswa merasa tidak kebingungan lagi dan sangat mampu atau memahami materi yang disajikan saat proses pembelajaran.

Tabel 4.57 Data Hasil Angket Siswa Siklus Pertama, Kedua dan Ketiga “Pendalaman materi untuk mengembangkan kreativitas”

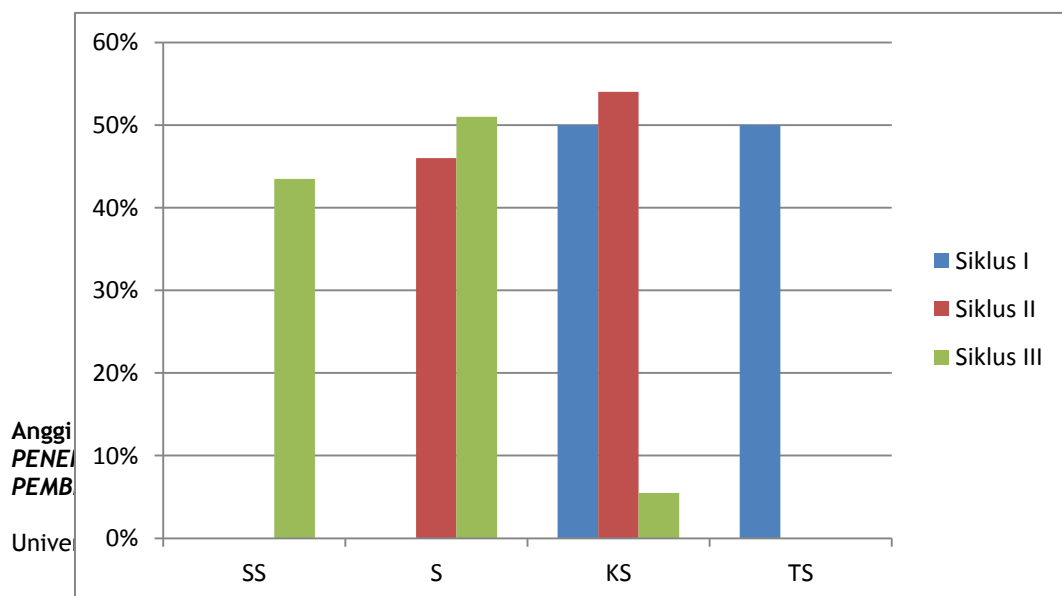
No	Pernyataan	Hasil Jumlah Skor				Hasil Jumlah Skor				Hasil Jumlah Skor			
		SS	S	KS	TS	SS	S	KS	TS	SS	S	KS	TS
5.	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> membuat saya berusaha mencari informasi tambahan melalui internet dalam mengumpulkan	0 %	0%	46 %	54 %	0 %	41 %	59 %	0%	46 %	51 %	3%	0%

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	data untuk melengkapi materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia).												
6.	Tugas yang diberikan dalam metode <i>Role Playing</i> membuat saya berusaha untuk mencari ide-ide kreatif.	0%	0%	54%	46%	0%	51%	49%	0%	41%	51%	8%	0%
	Rata-rata	0%	0%	50%	50%	0%	46%	54%	0%	43.5%	51%	5.5%	0%

Hasil persentase data angket siswa di atas diatas peneliti gambarkan melalui grafik berikut ini :



Tabel 4.58 Data Hasil Angket Ssiwa Indikator “*pendalaman materi untuk mengembangkan kreativitas*”

Berdasarkan hasil data angket siklus pertama, kedua dan ketiga pada indikator “*pendalaman materi untuk mengembangkan kreativitas*” dapat memberikan gambaran bahwa pada siklus pertama dari 40 orang siswa, banyak siswa yang menjawab tidak setuju dengan jumlah persentase 50% dan yang menjawab kurang setuju dengan jumlah persentase 50%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa hampir sebagian besar siswa kurang mampu mengaplikasikan nilai-nilai atau pemahaman yang terdapat didalam materi untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam pembelajaran, serta hampir sebagian besar siswa merasa cukup mampu atau memahami cara mengaplikasikan nilai-nilai atau pemahaman yang terdapat didalam materi untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena belum terbiasanya siswa terhadap metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode *Role Playing*.

Pada siklus kedua dari 40 orang siswa, banyak siswa yang menjawab kurang setuju dengan jumlah persentase 54% atau sekitar 22 orang siswa, hasil jawaban setuju mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada siklus pertama jawaban setuju adalah 0% atau

naik menjadi 46% atau sekitar 18 orang siswa. Data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua ini sebagian besar siswa mulai mampu atau memahami cara mengaplikasikan nilai-nilai atau pemahaman yang terdapat didalam materi untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam pembelajaran.

Pada siklus ketiga dari 40 orang siswa, banyak siswa yang menjawab setuju yaitu dengan jumlah persentase 51% atau sekitar 21 orang siswa, adapun hasil jawaban yang mengalami peningkatan yang cukup signifikan pada siklus ketiga ini adalah jawaban sangat setuju yaitu sekitar 43,5% atau sekitar 17 orang siswa, dan yang menjawab kurang setuju mengalami penurunan yang signifikan dengan jumlah persentase 5,5%. Data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus ketiga ini siswa sudah merasa tidak kebingungan lagi dan sangat mampu atau memahami cara mengaplikasikan nilai-nilai atau pemahaman yang terdapat didalam materi untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam pembelajaran.

**Tabel 4.59 Data Hasil Angket Siswa Siklus Pertama, Kedua dan Ketiga
“Pendalaman materi menggunakan metode *Role Playing*”**

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

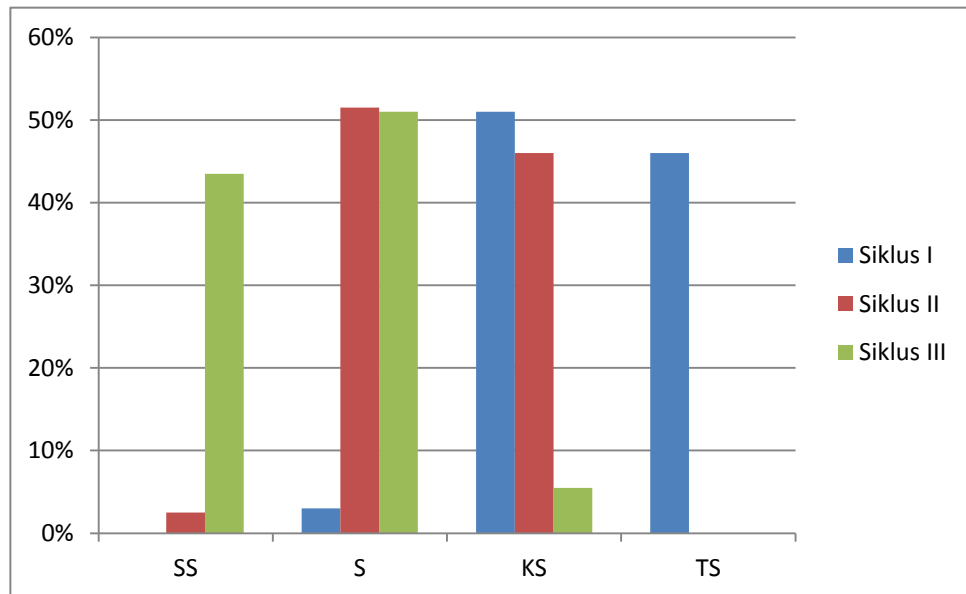
No	Pernyataan	Hasil Jumlah Skor				Hasil Jumlah Skor				Hasil Jumlah Skor			
		SS	S	KS	TS	SS	S	KS	TS	SS	S	KS	TS
7.	Media pembelajaran yang digunakan dalam metode <i>Role Playing</i> mempermudah saya dalam memahami materi (jalur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia).	0 %	3%	51 %	46 %	3%	54 %	43 %	0%	54 %	43 %	3%	0%
8.	Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> mendorong saya untuk lebih meningkatkan pengetahuan saya.	0%	3%	51 %	46 %	2%	49 %	49 %	0%	54 %	41 %	5%	0%
	Rata-rata	0 %	3%	51 %	46 %	2.5 %	51.5 %	46 %	0 %	54 %	42 %	4 %	0 %

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hasil persentase data angket siswa di atas diatas peneliti gambarkan melalui grafik berikut ini :



Tabel 4.60 Data Hasil Angket Siswa indikator “*Pendalaman materi menggunakan metode Role Playing*”

Berdasarkan hasil data angket siklus pertama, kedua dan ketiga pada indikator “*Pendalaman materi menggunakan metode Role Playing*” dapat memberikan gambaran bahwa pada siklus pertama dari 40 orang siswa, banyak siswa yang menjawab kurang setuju dengan jumlah persentase 51% atau sekitar 21 orang siswa, dan yang menjawab tidak setuju dengan jumlah persentase 46% atau sekitar 18 orang siswa adalah jawaban kedua terbanyak dan 3% siswa menjawab setuju. Dari data tersebut menunjukkan siswa masih belum bahkan kurang merasa mampu atau memahami materi menggunakan metode

Role Playing. Hal ini disebabkan karena memang siswa belum terbiasa dengan metode yang peneliti gunakan yaitu metode *Role Playing* biasanya siswa hanya mencatat dan menghafal jarang siswa diberi tugas mencari materi dari sumber selain buku sehingga perlu pembiasaan terhadap tahapan-tahapan metode *Role Playing* ini.

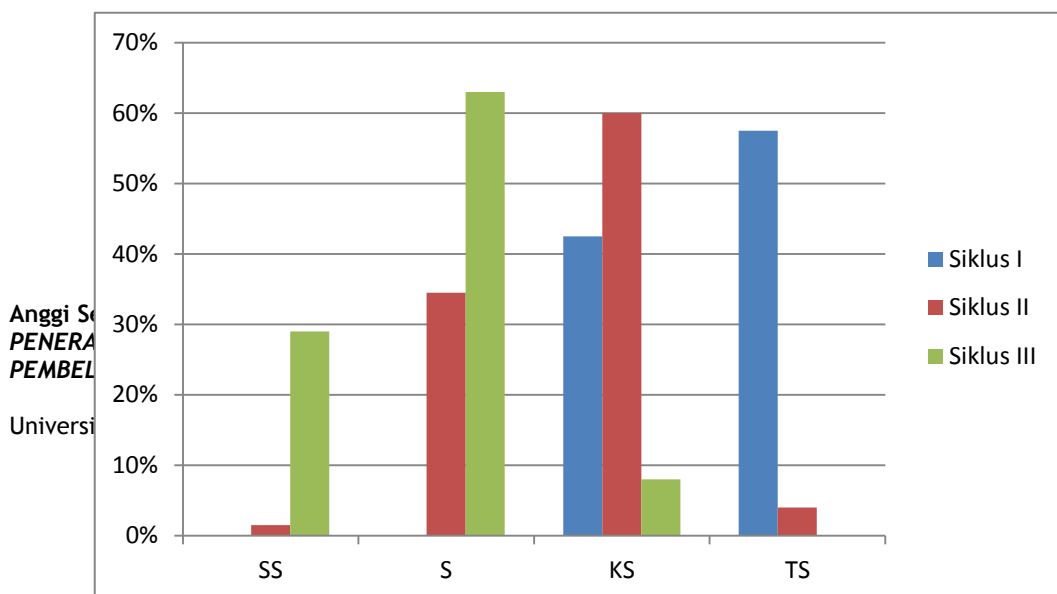
Pada siklus kedua dari 40 orang siswa, banyak siswa yang menjawab setuju dengan jumlah persentase 51,5% atau sekitar 21 orang siswa, hasil jawaban setuju mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari siklus pertama naik sekitar 48,5%, dan yang menjawab kurang setuju dengan jumlah persentase 46% hasil jawaban tersebut mengalami penurunan dari siklus pertama, serta terdapat jawaban sangat setuju dengan jumlah persentase yaitu 2,5%. Data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua ini siswa mulai mampu atau memahami materi menggunakan metode *Role Playing*. Hal ini terjadi karena *treatment* yang terus dilakukan oleh guru, sehingga siswa mulai terbiasa dengan metode yang peneliti gunakan yaitu metode *Role Playing*.

Pada siklus ketiga dari 40 orang siswa, banyak siswa yang menjawab sangat setuju yaitu dengan jumlah persentase 54% atau sekitar 22 orang siswa, hasil jawaban ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari siklus dua yaitu naik sekitar 52%. Siswa yang menjawab setuju dengan jumlah persentase yaitu 42% dan yang menjawab kurang setuju adalah 4%. Data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus ketiga ini siswa mulai mampu atau memahami materi menggunakan metode *Role Playing*.

**Tabel 4.61 Data Hasil Angket Siswa Siklus Pertama, Kedua dan Ketiga
“Mendeskripsikan Keuntungan dan Kerugian”**

No	Pernyataan	Hasil Jumlah Skor				Hasil Jumlah Skor				Hasil Jumlah Skor			
		SS	S	KS	TS	SS	S	KS	TS	SS	S	KS	TS
9.	Pembelajaran menggunakan metode <i>Role Playing</i> membuat pembelajaran IPS menjadi menarik.	0 %	0%	36 %	64 %	0 %	36 %	64 %	0%	33 %	59 %	8%	0%
10	Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> membuat saya aktif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran.	0%	0%	49 %	51 %	3%	33 %	56 %	8%	25 %	67 %	8%	0%
	Rata-rata	0%	0%	42, 5%	57, 5%	1.5 %	34. 5 %	60 %	4 %	29 %	63 %	8 %	0 %

Hasil persentase data angket siswa di atas diatas peneliti gambarkan melalui grafik berikut ini :



Tabel 4.62 Data Hasil Angket Siswa tahap “*Mendeskripsikan Keuntungan dan Kerugian*”

Berdasarkan hasil data angket siklus pertama, kedua dan ketiga pada indikator “*Mendeskripsikan keuntungan dan kerugian*” dapat memberikan gambaran bahwa pada siklus pertama dari 40 orang siswa, banyak siswa yang menjawab tidak setuju dengan jumlah persentase 57,5% atau sekitar 23 orang siswa, dan yang menjawab kurang setuju dengan jumlah persentase 42,5% atau sekitar 17 orang siswa adalah jawaban kedua terbanyak. Dari data tersebut menunjukkan siswa masih belum bahkan kurang mampu melihat keuntungan dan kerugian dari setiap penggunaan metode *Role Playing*. Hal ini dikarenakan guru kurang memberikan bimbingan kepada kelompok siswa pada saat kelompok melakukan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.

Pada siklus kedua dari 40 orang siswa, banyak siswa yang menjawab kurang setuju dengan jumlah persentase 60% atau sekitar 24 orang siswa, hasil jawaban setuju mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari siklus pertama naik menjadi 34,5%, dan yang menjawab tidak setuju dengan jumlah persentase 4% hasil jawaban

tersebut mengalami penurunan dari siklus pertama, serta terdapat jawaban sangat setuju dengan jumlah persentase yaitu 1,5%. Data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua ini siswa sudah mulai mampu melihat keuntungan dan kerugian dari setiap penggunaan metode *Role Playing*. Hal ini dapat terjadi karena pada siklus kedua ini guru melakukan perbaikan terhadap perhatian dan bimbingan yang diberikan merata kepada setiap kelompok.

Pada siklus ketiga dari 40 orang siswa, banyak siswa yang menjawab setuju yaitu dengan jumlah persentase 63% atau sekitar 26 orang siswa. Siswa yang menjawab sangat setuju dengan jumlah persentase yaitu 29% atau sekitar 11 orang siswa, jumlah jawaban sangat setuju ini mengalami peningkatan sekitar 27,5% dan yang menjawab kurang setuju adalah 8%.Data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus ketiga ini siswa sudah mampu melihat keuntungan dan kerugian dari setiap penggunaan metode *Role Playing*.

Tabel 4.63 Data Hasil Angket Siswa Siklus Pertama, Kedua dan Ketiga “Metode *Role Playing*”

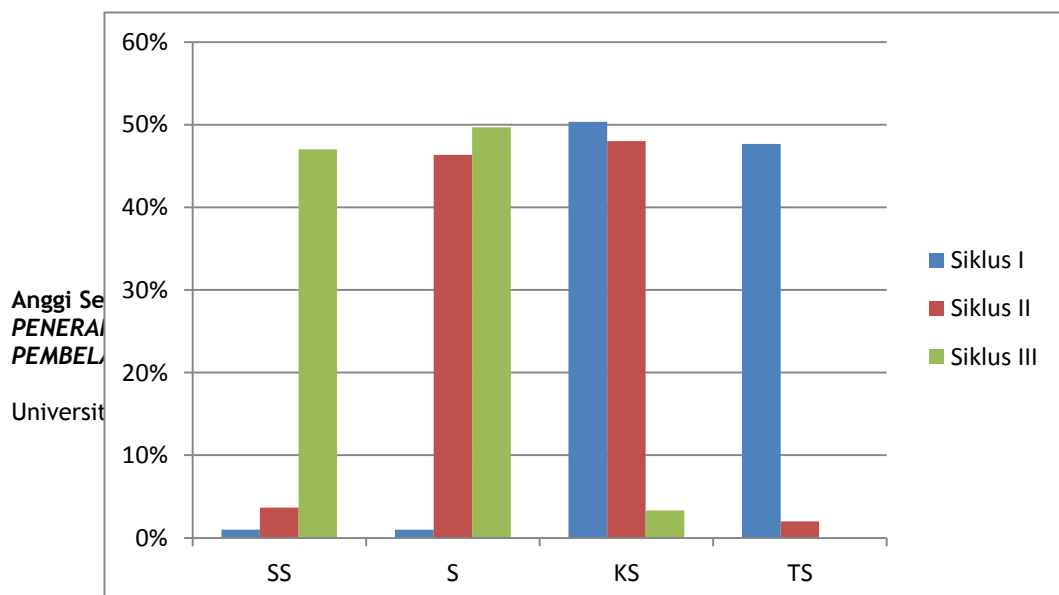
No	Pernyataan	Hasil Jumlah Skor				Hasil Jumlah Skor				Hasil Jumlah Skor			
		SS	S	KS	TS	SS	S	KS	TS	SS	S	KS	TS
11	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang	0 %	3%	56 %	41 %	5 %	51 %	41 %	3%	49 %	49 %	2%	0%

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru												
12	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan	3%	0%	46%	51%	3%	43%	54%	0%	51%	46%	3%	0%
13	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya menjadi paham maksud dari suatu peristiwa	0%	0%	49%	51%	3%	45%	49%	3%	41%	54%	5%	0%
	Rata-rata	1%	1%	50.33%	47.67%	3.67%	46.33%	48%	2%	47%	49.67%	3.33%	0%

Hasil persentase data angket siswa di atas diatas peneliti gambarkan melalui grafik berikut ini :



Tabel 4.64 Data Hasil Angket Siswa tahap “*Metode Role Playing*”

Berdasarkan hasil data angket siklus pertama, kedua dan ketiga pada indikator “*Metode Role Playing*” dapat memberikan gambaran bahwa pada siklus pertama dari 40 orang siswa, banyak siswa yang menjawab kurang setuju dengan jumlah persentase 50,33% atau sekitar 21 orang siswa, dan yang menjawab tidak setuju dengan jumlah persentase 47,67% atau sekitar 17 orang siswa adalah jawaban kedua terbanyak. Dari data tersebut menunjukkan siswa masih merasa kebingungan menggunakan metode *Role Playing* didalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa masih belum terbiasa melakukan pembelajaran dengan permainan peran yang dirasa asing oleh siswa dalam pembelajaran.

Pada siklus kedua dari 40 orang siswa, banyak siswa yang menjawab kurang setuju dengan jumlah persentase 48% atau sekitar 20 orang siswa, hasil jawaban setuju mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari siklus pertama naik menjadi 46,33%, atau sekitar 17 orang siswa dan yang menjawab tidak setuju dengan jumlah persentase 2% hasil jawaban tersebut mengalami penurunan dari siklus pertama, serta terdapat jawaban sangat setuju dengan jumlah

persentase yaitu 3,67%. Data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus kedua ini siswa sudah mulai mampu menggunakan metode *Role Playing* didalam pembelajaran.

Pada siklus ketiga dari 40 orang siswa, ini banyak siswa yang menjawab setuju yaitu dengan jumlah persentase 49,67% atau sekitar 21 orang siswa. Siswa yang menjawab sangat setuju dengan jumlah persentase yaitu 47% atau sekitar 18 orang siswa, jumlah jawaban sangat setuju ini mengalami peningkatan sekitar 43,33% dan yang menjawab kurang setuju adalah 3,33%. Data tersebut menunjukkan bahwa pada siklus ketiga ini siswa sudah mampu dan terbiasa menggunakan metode *Role Playing* didalam pembelajaran.

Tabel 4.65 Data Hasil Angket Siswa Siklus Pertama, Kedua, Ketiga “bentuk kreativitas”

No	Pernyataan	Hasil Jumlah Skor				Hasil Jumlah Skor				Hasil Jumlah Skor			
		SS	S	KS	TS	SS	S	KS	TS	SS	S	KS	TS
14	Pembelajaran IPS dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> memotivasi saya untuk mengembangkan kreativitas saya.	3%	0 %	41 %	56 %	5%	51 %	41 %	3%	46 %	54 %	0%	0%
15	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu berimajinasi	0%	2%	49 %	49 %	5%	41 %	54 %	0%	34 %	58 %	8%	0%

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan												
16	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya jadi memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan	0%	2%	44%	54%	8%	41%	51%	0%	46%	44%	10%	0%
17	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya bermain peran dengan penuh percaya diri	0%	3%	51%	46%	5%	44%	51%	0%	46%	51%	3%	0%
18	Metode <i>Role Playing</i> meningkatkan kemampuan sosial saya dalam menempatkan diri dalam pergaulan	0%	0%	51%	49%	5%	31%	64%	0%	36%	59%	5%	0%

Berdasarkan hasil data angket siklus pertama, kedua dan ketiga pada tahapan “*bentuk kreativitas*” dapat memberikan gambaran bahwa pada siklus pertama banyak siswa yang menjawab bahwa pada saat siswa harus menuangkan kreativitasnya ke dalam peran yang dimainkan, siswa masih merasa malu dan tidak menyalurkan seluruh kreativitasnya ke dalam peran yang dimainkan, sehingga siswa belum

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi didalam scenario cerita yang diberikan oleh guru. Hal ini dikarenakan siswa masih belum terbiasa dan tahu menyalurkan kreativitas melalui metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

Pada siklus kedua banyak siswa yang menjawab bahwa pada saat melakukan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* siswa sudah mulai terbiasa menyalurkan kreativitasnya ke dalam peran yang dimainkan dengan inisiatif untuk menentukan peran dan dapat menggambarkan situasi yang terjadi yang ada didalam scenario yang diberikan oleh guru sehingga dapat memberi gambaran kepada siswa lain tentang materi yang disampaikan melalui metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

Pada siklus ketiga ini banyak siswa yang menjawab bahwa pada saat melakukan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* siswa sudah terbiasa dan terampil menyalurkan kreativitasnya dengan baik ke dalam pembelajaran sehingga tidak ada lagi siswa yang menyalurkan kreativitasnya ke dalam hal lain yang berdampak buruk bagi keadaan kelas, siswa sudah dengan baik menyalurkan kreativitasnya melalui peran yang dimainkan sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa ke dalam pembelajaran dan terciptalah pembelajaran yang menarik bagi siswa karena siswa dapat terjun langsung dalam menerangkan materi dan menyalurkan kreativitas yang dimilikinya ke dalam pembelajaran IPS dikelas. Hal ini memperlihatkan bahwa *treatment* yang dilakukan oleh guru baik dan berhasil dalam

penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

Tabel 4.66 Data Hasil Angket Siklus Pertama, Kedua dan Ketiga “kemampuan berekspresi”

No	Pernyataan	Hasil Jumlah Skor				Hasil Jumlah Skor				Hasil Jumlah Skor			
		SS	S	KS	TS	SS	S	KS	TS	SS	S	KS	TS
19	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan	0 %	0%	38 %	62 %	0 %	51 %	46 %	3%	38 %	56 %	5%	0%
20	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan	0%	6%	44 %	51 %	3%	48 %	46 %	3%	38 %	59 %	3%	0%
21	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya mampu	0%	3%	46 %	51 %	5%	43 %	51 %	0%	56 %	44 %	0%	0%

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

	memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran												
22	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya berani menokohkan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimiliki	3%	0%	31%	66%	3%	38%	54%	5%	44%	51%	5%	0%
23	Metode <i>Role Playing</i> memberikan saya kesempatan menurahkan ekspresi	0%	3%	51%	46%	8%	41%	43%	3%	38%	62%	0%	0%
24	Dengan menggunakan metode <i>Role Playing</i> saya turut serta menjadi model agar teman-teman memahami suatu peristiwa atau kejadian	3%	3%	38%	56%	21%	38%	41%	0%	33%	64%	3%	0%

Berdasarkan hasil data angket siklus pertama, kedua dan ketiga pada tahapan “*kemampuan berekspresi*” dapat memberikan gambaran bahwa pada siklus pertama banyak siswa yang merasa tidak nyaman dengan keadaan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

karena siswa menganggap bahwa pembelajaran ini hanya menunjukkan peran semata tanpa mengerti bahwa mereka bisa berekspresi dan menyalurkan kreativitasnya kedalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan ketika awal siswa tidak terlalu memperhatikan perintah guru dan belum terbiasanya siswa melakukan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana siswa untuk menyalurkan kreativitas dan berekspresi melalui peran yang.

Pada siklus kedua siswa mulai terlihat mampu beradaptasi dengan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* ini, terlihat dari banyaknya siswa yang sudah mampu menyakurkan seluruh kreativitasnya kedalam peran yang dimainkan dan siswa yang dapat berekspresi dengan bebas ketika pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*, hal ini terlihat dari jawaban siswa yang lebih banyak memberikan jawaban setuju dan cukup setuju terhadap pernyataan yang diajukan mengenai kemampuan berekspresi.

Pada siklus ketiga siswa terlihat mulai nyaman dengan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* sehingga siswa dapat bebas berekspresi menyalurkan kreativitasnya kedalam peran yang dimainkan ketika pembelajaran. Hal ini terlihat selain dari siswa yang sudah dengan baik berekspresi menggambarkan peristiwa yang ada didalam scenario sebagai materi yang disampaikan, siswa dapat berimprovisasi, menampilkan gesture tubuh yang sesuai dengan tokoh yang diperankan, juga siswa dapat dengan baik memerankan tokoh yang ada didalam scenario yang menjadi bahan materi pembelajaran dikelas sehingga siswa dapat menjadi model bagi siswa lainnya dalam menyampaikan materi.

Hasil pengukuran penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan angket dan hasil observasi/ pengamatan antara peneliti dan guru mitra menunjukkan bahwa setelah dilaksanakannya ketiga siklus dengan pemberian *treatment* mampu mengembangkan kreativitas siswa. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode *Role Playing* mampu membantu siswa dalam menyalurkan kreativitasnya kedalam pembelajaran IPS yang menarik.

Berdasarkan hasil temuan di lapangan selama penelitian berlangsung, dapat diketahui bahwa, metode *Role Playing* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan bahwa kreativitas siswa kelas VII B dapat tersalurkan dengan baik kedalam pembelajaran.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada Sub bab ini, peneliti memaparkan pembahasan mengenai penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Pembahasan ini ditujukan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terangkum dalam rumusan masalah penelitian pada Bab I.

1. Desain perencanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung

Dalam proses perencanaan penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS, peneliti melakukan perencanaan dalam beberapa konteks. Pertama, peneliti melakukan pemetaan KD, pembuatan RPP, pembuatan lembar observasi

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

atau instrument penilaian bagi siswa dan guru, angket, dan materi serta media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.

Peneliti melakukan perencanaan awal dengan menginterpretasi silabus kemudian pemetaan KS dan tema pembelajaran baru setelahnya peneliti melakukan pembuatan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) sebanyak 3 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk digunakan dalam pelaksanaan siklus 1 hingga siklus 3. Untuk menunjang proses penelitian, maka peneliti membuat beberapa instrument pendukung seperti lembar observasi penilaian bagi siswa dan guru, juga peneliti membuat angket untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat menyalurkan kreativitasnya ke dalam pembelajaran IPS menggunakan metode Role Playing, peneliti juga menyediakan media pendukung seperti power point yang berkaitan dengan materi.

Dalam proses perencanaan ini peneliti mengacu kepada desain penelitian tindakan model Spiral adaptasi dari Kemmis dan Taggart (1988) (dalam Wiriadmadja, 2012, hlm. 66) merupakan desain penelitian yang digunakan oleh peneliti yang meliputi beberapa perencanaan sebagai berikut :

- a. Perencanaan tindakan (Planning) yaitu rencana tindakan apa yang akan dilaksanakan untuk memperbaiki, meningkatkan atau perubahan tingkah laku dan sikap sosial sebagai solusi.
- b. Pelaksanaan tindakan (acting) yaitu apa yang akan dilaksanakan oleh peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang diinginkan.
- c. Pengamatan (observing) yaitu mengamati atas hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan.

- d. Refleksi (reflecting) yaitu mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan.

Secara umum berdasarkan disain penelitian yang peneliti pilih. Di bawah ini peneliti deskripsikan perencanaan umum sebagai berikut :

1. Perencanaan Observasi awal pembelajaran IPS

Pelaksanaan observasi awal dilakukan Peneliti guna mengetahui kondisi kelas yang akan diteliti. yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup serta kegiatan guru dikelas selama pembelajaran, yang akan dijadikan bahan evaluasi untuk rencana tindakan.

Setelah melakukan observasi awal, peneliti pun berencana melakukan wawancara kepada beberapa siswa untuk dimintai keterangan mengenai pembelajaran IPS yang berlangsung selama ini.

2. Rencana Pelaksanaan Tindakan

Dalam mengatasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran, maka peneliti dan guru mitra berdiskusi mencari solusi dalam mengatasi kesulitan dan masalah-masalah yang terjadi di kelas, yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran yang dapat menjadi wahana dalam menyalurkan kreativitas yang dimiliki siswa ke dalam pembelajaran. Metode pembelajaran yang akan digunakan adalah metode Role Playing. Alasan penggunaan metode Role Playing ini digunakan karena Metode pembelajaran Role Playing sangat cocok dipergunakan didalam pembelajaran IPS untuk mengatasi masalah- masalah diatas yang dihadapi oleh guru, dimana guru harus dapat menyalurkan kreativitas siswa ke dalam pembelajaran IPS yang bermakna.

Dalam metode pembelajaran *Role Playing* siswa dituntut untuk menguasai bahan-bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Siswa dapat mengekspresikan secara bebas materi yang diberikan oleh guru sehingga kreativitas siswa dapat disalurkan dengan baik ke dalam pembelajaran IPS, melalui ekspresi karakter yang harus siswa perankan didalam tokoh yang nantinya akan siswa dapatkan. Kemudian peneliti membuat RPP yang menggunakan metode pembelajaran yang dapat menjadi wahana ekspresi kreativitas siswa kelas VII B.

Selanjutnya peneliti dan guru mitra menentukan jadwal penelitian, menentukan materi pembelajaran, menentukan media pembelajaran yang akan digunakan, serta mempersiapkan RPP. Untuk mendukung penelitian ini, maka peneliti melakukan pengumpulan data melalui instrumen dan alat penelitian seperti pedoman observasi mengenai metode *Role Playing*, kamera, serta catatan lapangan (*field notes*).

2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama melakukan penelitian mengenai penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS, maka peneliti mendapatkan temuan di lapangan berupa data dari observasi, studi literatur, dan catatan lapangan. Pembahasan pada penelitian ini diuraikan berdasarkan temuan di lapangan dan berpedoman pada kajian teori yang relevan.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Seperti yang telah diketahui sebelumnya bahwa dalam suatu proses pembelajaran melibatkan pikiran, emosional, dan kreativitas. Tanpa adanya ketiga hal tersebut, proses pembelajaran tidak akan menghasilkan pengalaman yang utuh. Pikiran mencakup dimensi kognisi siswa dan emosional mencakup dimensi afeksi siswa sedangkan kreativitas merupakan hasil refleksi dari proses kognisi dan emosional. Hal ini sesuai dengan pengertian kreativitas Menurut Ausubel (dalam Hamalik, 2009, hlm. 179) kreativitas adalah, “*Creative achivement ... reflect a rare capacity for developing insight, sensitivities, and appreciations in a circumscribed content area of intelectual or artistic activity*”. Berdasarkan hal tersebut maka seseorang yang kreatif adalah yang memiliki kemampuan tersebut (pemahaman, sensitivitas dan apresiasi). Kemudian kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada. Pada umumnya khalayak ramai mengartikan kreativitas sebagai daya cipta, sebagai kemampuan dalam diri yang dapat menciptakan hal-hal yang baru.

Dalam penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS peneliti mengedepankan akan pentingnya kreativitas dalam suatu proses pembelajaran IPS. Sebab mengingat bahwa IPS merupakan pembelajaran yang berbasis aktivitas kontekstual di masyarakat. Dalam proses analisis ini peneliti membagi perspektif analisis sebagai berikut

Dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga siklus yang masing-masing siklusnya membahas materi mengenai alur pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia, lalu penggunaan lahan di wilayah transisi dan yang terakhir mengenai factor-faktor yang mempengaruhi konsumsi. Ketiga materi tersebut peneliti kembangkan menjadi sebuah

scenario cerita yang mencakup materi sehingga ketika pembelajaran dapat dikembangkan oleh siswa dan sebagai wahana ekspresi kreativitas ketika penampilan siswa didalam memainkan tokoh yang ada didalam cerita. Melalui scenario yang dibuat oleh guru, dapat menstimulus siswa untuk mengekspresikan kreativitas yang dimilikinya dengan memainkan tokoh yang ada didalam cerita serta menggambarkan kejadian atau peristiwa yang ada didalamnya sehingga siswa lain dapat menangkap dengan baik peran yang dimainkan sebagai materi yang ingin disampaikan.

Dari proses tersebut secara tidak langsung siswa melakukan tahapan-tahapan berkreaitivitas dalam pembelajaran IPS yaitu mulai dari memahami materi, mengkaji dan menginternalisasi scenario dari guru, kemudia merefleksikan scenario tersebut dalam bentuk ekspresi yang dimainkan ketika berperan sehingga pesan dan essensi dari cerita dapat tergambar pada siswa lain yang memperhatikan. Dari proses tersebut peneliti dapat memahami bahwa gagasan yang kreatif dan hasil-hasil karya yang kreatif tidak akan muncul begitu saja, karena pada dasarnya dalam memunculkan kreativitas butuh persiapan yang panjang, hal ini menjadikan kreativitas sebuah kemampuan yang perlu dilatih dan dipraktikkan. Masa-masa seseorang anak duduk di bangku sekolah menjadikan tahap tersebut sebagai tahap persiapan, karena pendidikan mempersiapkan seseorang untuk lebih memahami apa arti kehidupan, dan melatih segala kemampuan yang kelak akan di implementasikan pada kehidupan bermasyarakat.

Pengalaman serta pengetahuan dapat menjadi kombinasi yang mampu menghasilkan sebuah hal yang unik. Lebih dari pada seseorang yang hanya menggunakan pengalamannya saja atau seseorang yang cenderung hanya menggunakan pengetahuan yang dimilikinya saja.

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pada siklus pertama siswa mengkaji materi tentang pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia, siswa secara berkelompok melakukan beberapa tahap kegiatan pembelajaran mulai dari mengkaji materi secara mendalam, proses ini merupakan langkah kreativitas kognisi siswa untuk dapat membuat struktur pengetahuan siswa terhadap materi yang dibahas. Setelah siswa mengetahui dan memahami materi, selanjutnya siswa asosiasi melalui scenario yang diberikan oleh guru dimana dalam skenario tersebut berisi cerita mengenai pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya sampai di Indonesia, lalu siswa diperintah oleh guru untuk membagi peran kepada anggota kelompoknya masing-masing, selanjutnya masing-masing siswa diberikan kebebasan untuk berekspresi menampilkan peran yang akan dimainkan oleh kelompok tersebut. Tahapan-tahapan diatas merupakan proses kreativitas siswa dalam pembelajaran yang didalamnya melibatkan dimensi kognisi, emosional, dan keterampilan. Dari adanya 8 kelompok, masing-masing memiliki hasil yang cukup dikarenakan siswa belum terbiasa dalam menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa sehingga siswa merasa kebingungan untuk menyalurkan kreativitasnya didalam pembelajaran.

Pada siklus kedua siswa mengkaji materi tentang penggunaan lahan di wilayah transisi, siswa secara berkelompok melakukan beberapa tahap kegiatan pembelajaran mulai dari mengkaji materi secara mendalam, proses ini merupakan langkah kreativitas kognisi siswa untuk dapat membuat struktur pengetahuan siswa terhadap materi yang dibahas. Setelah siswa mengetahui dan memahami materi, selanjutnya siswa asosiasi melalui scenario yang diberikan oleh guru dimana dalam skenario tersebut berisi cerita mengenai penggunaan lahan di wilayah transisi, lalu

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015

PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa diperintah oleh guru untuk membagi peran kepada anggota kelompoknya masing-masing, selanjutnya masing-masing siswa diberikan kebebasan untuk berekspresi menampilkan peran yang akan dimainkan oleh kelompok tersebut. Tahapan-tahapan diatas merupakan proses kreativitas siswa dalam pembelajaran yang didalamnya melibatkan dimensi kognisi, emosional, dan keterampilan. Dari adanya 8 kelompok, pada siklus kedua ini mengalami peningkatan yang baik karena siswa pun mulai terbiasa melakukan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS, dan hasil nilai yang didapat mengalami perbaikan dan peningkatan yang signifikan sehingga dapat dikategorikan mendapatkan interval nilai yang baik.

Pada siklus ketiga siswa mengkaji materi tentang factor-faktor yang mempengaruhi konsumsi, siswa secara berkelompok melakukan beberapa tahap kegiatan pembelajaran mulai dari mengkaji materi secara mendalam, proses ini merupakan langkah kreativitas kognisi siswa untuk dapat membuat struktur pengetahuan siswa terhadap materi yang dibahas.

Setelah siswa mengetahui dan memahami materi, selanjutnya siswa asosiasi melalui scenario yang diberikan oleh guru dimana dalam skenario tersebut berisi cerita mengenai factor-faktor yang mempengaruhi konsumsi, lalu siswa diperintah oleh guru untuk membagi peran kepada anggota kelompoknya masing-masing, selanjutnya masing-masing siswa diberikan kebebasan untuk berekspresi menampilkan peran yang akan dimainkan oleh kelompok tersebut.

Tahapan-tahapan diatas merupakan proses kreativitas siswa dalam pembelajaran yang didalamnya melibatkan dimensi kognisi, emosional, dan keterampilan. Dari adanya 8 kelompok, masing-masing memiliki hasil

yang dinilai baik pada siklus ini, karena siswa mulai merasa nyaman dengan penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Terlihat dari adanya 8 kelompok terdapat 2 kelompok yaitu kelompok 4 dan kelompok 8 yang mendapatkan hasil nilai sempurna dalam penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Siswa merasa senang ketika pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* karena siswa merasa dapat menyalurkan kreativitasnya ke dalam peran yang dimainkan yang dimana didalam cerita tersebut menyangkut kedalam materi pembelajaran yang sudah dituangkan oleh guru menjadi sebuah scenario cerita.

3. Perkembangan ekspresi kreativitas siswa dengan menggunakan metode *Role Playing* di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung?

Menurut Ausubel (dalam Hamalik, 2009, hlm. 179) kreativitas adalah, “*Creative achivement ... reflect a rare capacity for developing insight, sensitivities, and appreciations in a circumscribed content area of intellectual or artistic activity*”. Berdasarkan hal tersebut maka seseorang yang kreatif adalah yang memiliki kemampuan tersebut (pemahaman, sensitivitas dan apresiasi).

Menurut Munandar (1992, hlm. 48) dijelaskan bahwa kreativitas secara operasional dapat dirumuskan sebagai “kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, (fleksibilitas), dan orisinilitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan”. Kemampuan dalam memberikan penilaian atau *evaluasi* terhadap suatu objek maupun situasi merupakan cerminan kreativitas, hal ini dikarenakan, kemampuan

seseorang dalam menilai objek maupun situasi dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Karena seseorang yang cenderung memiliki tingkat kreativitas yang rendah biasanya memandang sesuatu objek maupun situasi hanya dari satu sudut pandang saja, hal ini membuat kreativitas menjadikan hal yang begitu perlu ditingkat untuk menunjang kehidupan bermasyarakat agar lebih bermakna, karena semakin sempitnya sudut pandang seseorang membuat kehidupannya begitu terbatas dan sulit dalam menciptakan kehidupan yang harmonis.

Dengan demikian peneliti dapat memahami bahwa ekspresi merupakan salah satu bentuk manifestasi kreativitas, jika dilihat dalam proses pembelajaran, ekspresi diwujudkan melalui cara siswa memahami, menginternalisasi makna, dan mengasosiasi materi dalam sebuah pengalaman belajar. Berdasarkan hasil penelitian peneliti mengklasifikasikan ciri khas ekspresi pada masing-masing siklus, yaitu :

- a. Siswa menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang di mainkan yang didalamnya menyangkut skenario yang diberikan oleh guru. Secara garis besar siswa pada siklus pertama dapat dinilai cukup, karena siswa tidak terbiasa dalam menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS sehingga tidak semua siswa dapat menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru, namun pada siklus kedua siswa sudah mulai terbiasa dan siswa dapat dinilai baik karena hampir sebagian besar siswa sudah dapat menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru, lalu pada siklus terakhir yaitu siklus ketiga, siswa dirasa sudah merasa nyaman

menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa terlihat dari semakin meningkatnya hasil penilaian siswa didalam menerangkan suatu peristiwa melalui peran yang dimainkan yang didalamnya menyangkut scenario yang diberikan oleh guru

- b. Siswa mendalami peran dan menampilkan peran yang di mainkan. Secara garis besar siswa pada siklus pertama dapat dinilai cukup, karena siswa tidak terbiasa dalam menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS sehingga tidak semua siswa dapat mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan, namun pada siklus kedua siswa sudah mulai terbiasa dan siswa dapat dinilai baik karena hampir sebagian besar siswa sudah mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan, lalu pada siklus terakhir yaitu siklus ketiga, siswa dirasa sudah merasa nyaman menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa terlihat dari semakin meningkatnya hasil penilaian siswa didalam mendalami peran dan menampilkan peran yang dimainkan
- c. Siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*. Secara garis besar siswa pada siklus pertama dapat dinilai cukup, karena siswa tidak terbiasa dalam menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS sehingga tidak semua siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*, namun pada siklus kedua siswa sudah mulai terbiasa dan siswa dapat dinilai baik karena hampir sebagian besar siswa semangat mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*, lalu

pada siklus terakhir yaitu siklus ketiga, siswa dirasa sudah merasa nyaman menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa terlihat dari sangat antusias dan semangatnya siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*

- d. Siswa melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan. Secara garis besar siswa pada siklus pertama dapat dinilai cukup, karena siswa tidak terbiasa dalam menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS sehingga tidak semua siswa dapat melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, namun pada siklus kedua siswa sudah mulai terbiasa dan siswa dapat dinilai baik karena hampir sebagian besar siswa sudah melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan, lalu pada siklus terakhir yaitu siklus ketiga, siswa dirasa sudah merasa nyaman menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa terlihat dari semakin meningkatnya hasil penilaian siswa didalam melakukan improvisasi pada peran yang dimainkan
- e. Siswa bermain peran dengan penuh percaya diri. Secara garis besar siswa pada siklus pertama dapat dinilai cukup, karena siswa tidak terbiasa dalam menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS sehingga tidak semua siswa dapat bermain peran dengan penuh percaya diri, namun pada siklus kedua siswa sudah mulai terbiasa dan siswa dapat dinilai baik karena hampir sebagian besar siswa sudah bermain peran dengan penuh percaya diri, lalu pada siklus terakhir yaitu siklus ketiga, siswa dirasa sudah merasa nyaman

- menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa terlihat dari semakin meningkatnya hasil penilaian siswa didalam bermain peran dengan penuh percaya diri
- f. Siswa berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan. Secara garis besar siswa pada siklus pertama dapat dinilai cukup, karena siswa tidak terbiasa dalam menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS sehingga tidak semua siswa dapat berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, namun pada siklus kedua siswa sudah mulai terbiasa dan siswa dapat dinilai baik karena hampir sebagian besar siswa sudah berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan, lalu pada siklus terakhir yaitu siklus ketiga, siswa dirasa sudah merasa nyaman menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa terlihat dari semakin meningkatnya hasil penilaian siswa didalam berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam peran yang dimainkan
- g. Siswa memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan. Secara garis besar siswa pada siklus pertama dapat dinilai cukup, karena siswa tidak terbiasa dalam menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS sehingga tidak semua siswa dapat memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan, namun pada siklus kedua siswa sudah mulai terbiasa dan siswa dapat dinilai baik karena hampir sebagian besar siswa sudah memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan,

lalu pada siklus terakhir yaitu siklus ketiga, siswa dirasa sudah merasa nyaman menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa terlihat dari semakin meningkatnya hasil penilaian siswa didalam memiliki inisiatif dalam menentukan peran yang akan dimainkan

- h. Siswa memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran. Secara garis besar siswa pada siklus pertama dapat dinilai cukup, karena siswa tidak terbiasa dalam menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS sehingga tidak semua siswa dapat memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran, namun pada siklus kedua siswa sudah mulai terbiasa dan siswa dapat dinilai baik karena hampir sebagian besar siswa sudah memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran, lalu pada siklus terakhir yaitu siklus ketiga, siswa dirasa sudah merasa nyaman menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa terlihat dari semakin meningkatnya hasil penilaian siswa didalam memiliki gesture tubuh yang sesuai dengan peran ketika memainkan peran
- i. Siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya. Secara garis besar siswa pada siklus pertama dapat dinilai cukup, karena siswa tidak terbiasa dalam menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS sehingga tidak semua siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya, namun pada siklus kedua siswa sudah mulai

terbiasa dan siswa dapat dinilai baik karena hampir sebagian besar siswa sudah berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya, lalu pada siklus terakhir yaitu siklus ketiga, siswa dirasa sudah merasa nyaman menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa terlihat dari semakin meningkatnya hasil penilaian siswa karena siswa berani memerankan karakter dalam peran dengan kreativitas yang dimilikinya

- j. Siswa bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan. Secara garis besar siswa pada siklus pertama dapat dinilai cukup, karena siswa tidak terbiasa dalam menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS sehingga tidak semua siswa dapat bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, namun pada siklus kedua siswa sudah mulai terbiasa dan siswa dapat dinilai baik karena hampir sebagian besar siswa sudah bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan, lalu pada siklus terakhir yaitu siklus ketiga, siswa dirasa sudah merasa nyaman menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa terlihat dari semakin meningkatnya hasil penilaian siswa didalam bekerjasama ketika mendalami skenario yang diberikan oleh guru dan menentukan peran yang akan dimainkan.

4. Solusi dari kendala yang di temui dalam penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung

Komalasari (2010, hlm. 80) mengemukakan bahwa *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan memerankannya sebagai contoh hidup atau benda mati. Berdasarkan teori tersebut dapat peneliti pahami bahwa dalam penerapan metode *Role Playing* diperlukan optimalitas dalam penerapan langkah-langkah yang terstruktur untuk menunjang hasil yang baik. Seiring dengan proses, peneliti menemukan beberapa indikasi kendala yang dialami dalam aspek penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS. Berikut peneliti klasifikasikan kendala dan solusi yang ditemui ketika penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan fokus pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS memberikan gambaran bahwa terdapat kekurangan yang terdapat pada siswa maupun peneliti sebagai Guru. Hasil observasi yang dilakukan oleh Guru mitra diantaranya:

- a. Guru masih belum teliti dalam mengecek kebersihan kelas.
- b. Dalam penyampaian kompetensi yang ingin dicapai guru kurang memberikan penjelasan kepada siswa.

- c. Sebagian siswa masih gaduh karena duduk berkelompok setelah guru membagi kelompok lalu memberikan perintah untuk duduk berkelompok.
- d. Siswa masih banyak yang asik dengan perannya masing-masing ketika guru sedang memberikan penjelasan tentang metode *Role Playing*.
- e. Kurang terbiasanya siswa dalam menggunakan metode *Role Playing* sehingga siswa merasa asing dengan pembelajaran menggunakan metode ini.
- f. Guru kurang memegang kendali atas jalannya metode *Role Playing* dalam pembelajaran karena masih banyak siswa yang gaduh dengan melakukan aksi peran masing-masing.
- g. Pada saat proses penampilan kelompok dalam bermain peran, siswa mementingkan perannya masing-masing sehingga membuat kelas menjadi gaduh.
- h. Siswa merasa kesulitan dalam mendalami peran yang dimainkan ketika materi pelayaran bangsa Eropa hingga akhirnya masuk ke Indonesia karena materi yang harus dipelajari terlalu banyak
- i. Siswa masih belum memahami betul jalannya pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.

Melihat dari hasil temuan pada siklus pertama maka peneliti melakukan refleksi yang akan dikembangkan dalam siklus berikutnya, agar pelaksanaan di kelas menjadi lebih baik. Adapun alternatif penanganan masalah tersebut diantaranya:

- a. Guru lebih memotivasi siswa agar lebih mencintai lingkungan sekitar dengan hal terdekat yaitu kebersihan kelas.

- b. Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran.
- c. Pengkondisian pada saat pembelajaran agar tidak ribut di dalam kelas.
- d. Guru lebih memegang kendali atas jalannya pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS
- e. Guru membuat scenario yang lebih menarik dan lebih dipahami oleh siswa agar siswa tidak merasa kesulitan
- f. Membimbing siswa dalam menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan fokus pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS memberikan gambaran bahwa terdapat kekurangan yang terdapat pada siswa maupun peneliti sebagai Guru. Hasil observasi yang dilakukan oleh Guru mitra diantaranya:

- a. Siswa masih belum berani untuk menyalurkan seluruh kreativitasnya kedalam peran yang dimainkan ketika pembelajaran menggunakan metode *Role Playing*.
- b. Siswa masih sering lupa untuk memperhatikan kelompok yang sedang memainkan peran didepan kelas.
- c. Sebagian metode *Role Playing* yang dilaksanakan/ diterapkan cukup mampu berjalan dengan baik namun belum sempurna seperti yang diharapkan dalam perencanaan, sehingga perlu diperbaiki pada siklus berikutnya.

Melihat dari hasil temuan pada siklus kedua ini maka peneliti melakukan refleksi yang akan dikembangkan dalam siklus berikutnya, agar pelaksanaan di kelas menjadi lebih baik. Adapun alternatif penanganan masalah tersebut diantaranya:

- a. Guru lebih memotivasi siswa agar dapat menyalurkan seluruh kreativitas nya menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi siswa dalam pembelajaran IPS.
- b. Guru lebih mengingatkan siswa agar dapat mengikuti pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* dengan arahan guru (guru sebagai pemegang kendali jalannya permainan peran).
- c. Guru selalu memberikan pengarahannya kembali langkah-langkah metode *Role Playing*.

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan fokus pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS memberikan gambaran bahwa terdapat kekurangan yang terdapat pada siswa maupun peneliti sebagai Guru. Hasil observasi yang dilakukan oleh Guru mitra diantaranya:

- a. Guru sudah membimbing siswa untuk dapat mengkaitkan materi yang sudah diajarkan dengan hasil permainan peran oleh kelompok siswa. Pada hal ini siswa sudah bisa menuangkan kreatifitasnya ke dalam pembelajaran sehingga dapat menjadi gambaran materi yang disampaikan.
- b. Siswa sudah berani untuk menyalurkan seluruh kreativitasnya ke dalam pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing*.

- c. Siswa sudah mampu menerangkan suatu peristiwa yang didalamnya menyangkut scenario yang berkenaan dengan materi yang diberikan oleh guru.
- d. Siswa sudah baik dalam berimajinasi menggambarkan situasi yang terjadi didalam scenario yang diberikan guru.
- e. Keadaan kelas sudah tidak gaduh tak terarah karena guru sudah mampu mengkodisikan hal tersebut dengan mendekati satu persatu siswa yang ribut.
- f. Langkah-langkah metode *Role Playing* yang dilaksanakan/diterapkan sudah berjalan dengan baik. Dengan menggunakan metode *Role Playing* siswa sudah mampu menyalurkan kreativitasnya ke dalam pembelajaran IPS dengan baik sehingga pada siklus ini guru merasa sudah sangat sempurna. Hal ini karena pada setiap penerapan metode *Role Playing* dalam pembelajaran, guru selalu menerapkan langkah-langkah tersebut walaupun guru masih harus membimbing beberapa kelompok yang masih memiliki kesulitan dalam pelaksanaannya.

Melihat dari hasil temuan pada siklus ketiga maka peneliti dan guru mitra memutuskan bahwa pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini hanya samapai tiga kali tindakan. Siklus ketiga ini merupakan tindakan yang terakhir, mengingat data yang diperoleh menunjukan hasil jenuh dan situasi siswa dalam pembelajaran sudah dalam keadaan efektif. Data jenuh yang dimaksudkan dalam hal ini yaitu kelompok siswa yang dapat menyalurkan kreativitasnya ke dalam pembelajaran IPS dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, pada siklus ketiga ini terlihat hasil penyaluran kreativitas ke dalam pembelajaran IPS menggunakan metode *Role Playing* yang sangat sempurna dari siklus-siklus sebelumnya, yaitu

Anggi Septiriani Setiana Putri, 2015
PENERAPAN METODE ROLE PLAYING SEBAGAI WAHANA EKSPRESI KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siklus kedua dan siklus pertama ketika awal guru menggunakan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS.

Banyak siswa yang sudah terbiasa menggunakan metode *Role Playing* didalam pembelajaran. Penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi siswa dalam pembelajaran IPS sudah terlihat baik yaitu dengan banyaknya siswa yang sudah mulai mampu menyalurkan seluruh kreativitasnya ke dalam pembelajaran yang terarah dan keadaan kelas sudah tidak lagi gaduh karena tidak adanya ruang bagi siswa untuk menyalurkan kreativitasnya kedalam pembelajaran. Secara keseluruhan dalam hal ini sudah menunjukkan bahwa, Penerapan metode *Role Playing* sebagai wahana ekspresi kreativitas siswa dalam pembelajaran IPS ini efektif terutama bagi siswa-siswi kelas VII B SMP Negeri 14 Bandung.